
PS3
PlayStation 3
PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
PlayStation
Revi cial - España
119 ★ DICIEMBRE 2010 • 2,95 € / CANARIAS 3,10 €
2'95€
UNTUAMOS EL SHOOTER
MÁS ESPERADO!
CALL
OF DUTY
BLACK OPS
RIMER CONTACTO CON...
NEVER
DEAD
¡ÚLTIMA HORA!
TRON
EVOLUTION
SPLATTER
HOUSE
DESCUENTO DE
5€
EN LOS MEJORES TÍTULOS
PS3
¡PRIMICIA MUNDIAL!
Assassin's Creed
La Hermandad
¡Analizamos en EXCLUSIVA
la aventura del año!
GUÍA COMPLETA
SSASSIN'S CREED
LA HERMANDAD
Guía Completa
PS3
ASSASSIN'S CREED
La Hermandad
GRUPO ZETA
8 420565 092005 00119
Y además... Homefront ★ Dragon Ball: Raging Blast 2 ★ God Of War: Ghost Of Sparta ★ The Fight
Rock Band 3 ★ Need For Speed: Hot Pursuit ★ Time Crisis: Razing Storm ★ Test Drive Unlimited 2...





Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
EDUARDO GARCÍA, JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, JASÓN GARCÍA, DAVID HERNÁNDEZ, SARA CERRADA, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Marketing **JESÚS VÉLEZ**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: NATALIA JORGE. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: ALEJANDRO MORENO. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA. Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS /+34 91.586.36.31- *gema.arcas@zetagestion.com*; **ITALIA** - Laureri Associates: Riccardo LAURERI/+33 146.43.16.30- *media@laureriassociates.it*; **FRANCIA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **BENELUX** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *pgirardot@triservice.ch*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@lga.burda*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas: Kevin CONETTA/+1 212.330.07.33- *kconetta@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **KOREA** - Doobee Inc: Joane LEE/+82 237.021.743

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Otro año analizando Call Of Duty mientras imprimen la revista...»
Mi juego favorito
RDR Undead Nightmare

OPEN

POWER



Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«El próximo Assassin's Creed tendrá lugar en Talavera de la Reina»
Mi juego favorito
Assassin's Creed La Hermandad



Por los siglos de los siglos

Hace muy poquito nuestra añorada e inolvidable PlayStation cumplió nada más y nada menos que 15 años. Desde estas páginas hemos querido rendirle un pequeño homenaje recordando aquellos maravillosos días de otoño de 1995. Sony irrumpía en la era de los 32 bits con una máquina de gran poder poligonal, un atractivo diseño japonés y lo más importante, un catálogo de lanzamientos que durante meses nos hizo soñar a todos con el futuro tangible del videojuego. Títulos como Wipeout, Ridge Racer, Tekken, Destruction Derby, Air Combat o Battle Arena Toshinden superaron en calidad y posibilidades a todo lo existente y colocaron a PlayStation en el lugar que todavía ocupa en la actualidad, la cima del videojuego mundial. Después de varios días recopilando datos, fotografías, revistas y sensaciones para nuestro simpático homenaje quiero dedicar estas líneas a todos los que vivimos, por aquel entonces en la redacción de Súper Juegos, tan magno acontecimiento. Nemesis, R. Dreamer, The Scope, De Lúcar, Doc, J.C. Mayerick, Chip & Ce, The Punisher, Asikitanga y el que aquí suscribe permaneceremos, por los siglos de los siglos, unidos al lanzamiento de PlayStation en España.

Marcos «The Elf» García



1º Pedro «John Tones» Berruezo
«Me he comprado un chándal fosforito para parecer un personaje de Tron.»
Tú lo que quieres es llamar la atención y que te salga el cine gratis.

2º Javier «De Lúcar» Bautista
«Odio al colaborador del mes, por presumido e indolente.»
Es lo que tiene no serlo nunca, en el fondo es envidia cochina.

3º Sara «Sybil» Borondo
«Pienso en los juegos de Navidad y empiezo a hiperventilar.»
No me extraña, habrá que jugar un poco para relajarse ;)

4º Eduardo «Edgar & Cía» García
«No lloréis por mí, pequeños. La leyenda continúa...»
Algún día os contaremos el significado de la frase. ¡Traidor!

5º José Manuel «Lloyd» Tornero
«Ayer vi a mi abuela limpiar la escopeta, ¿fiebre Call Of Duty?»
Es el cabreo por ser la única que se pasó el día 9 a por él...

★ 119 Diciembre 2010

Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.



Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.



PlayStation. Revista Oficial



Pág. 83





Todo lo que necesitas para estar a la última

El sigilo seguirá siendo una de las claves a la hora de avanzar a través del próximo juego de Batman.

El nuevo sistema de combates será una versión mejorada del ya visto en Batman: Arkham Asylum, que sorprendió por su eficacia y brutalidad.

Batman Arkham City, ciudad para el mal

PS3

Os ofrecemos nuevas imágenes de una de las secuelas más esperadas de la historia

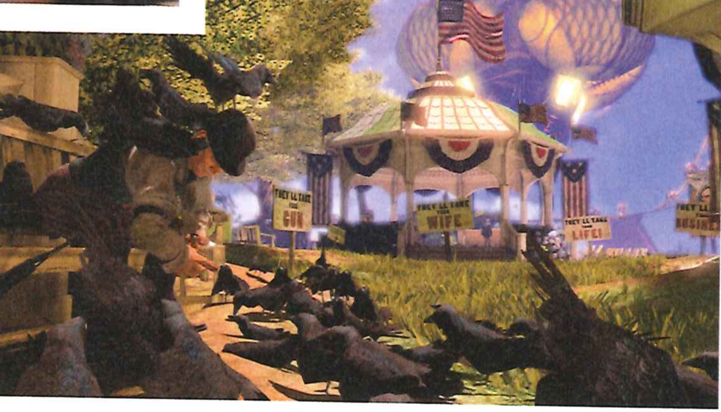
Los estudios de **RockSteady**, creadores también del anterior *Batman: Arkham Asylum* se encuentran en pleno proceso de preparación de esta segunda parte que no llegará hasta finales del año que viene. A pesar de que aún se encuentra en un estado prematuro de desarrollo ya se conocen algunos detalles, como es el del escenario en el que transcurre la acción. Se trata, como su título indica, de una ciudad entera que ha sido construida para dar cobijo a los delincuentes más peligrosos. Muchos de estos delincuentes harán su debut en esta entrega, aunque otros ya han podido ser vistos con anterioridad, como *Harley Quinn* (cuya figura acompaña este texto) o *Joker*.

Los programadores también están poniendo especial interés en dotar de mayor personalidad a los enemigos «normales», cuyo poco elaborado aspecto era una de las escasas críticas que tuvo el primer juego. *Batman* también contará con algunos nuevos aliados, aunque la presencia de estos personajes aún está por confirmar, como también lo está el catálogo de nuevos movimientos con los que el murciélago podrá despachar a sus rivales.











El estilo arquitectónico parece mucho más grandioso que el visto en las anteriores entregas del juego.

Bioshock Infinite se muestra en todo su esplendor

Poco, muy poco, se conoce de la esperada secuela de la saga *Bioshock*, que cuenta con dos estupendos capítulos ya a sus espaldas en **PlayStation 3**. Los creadores del original, **Irrational Games** se encuentran en pleno proceso de desarrollo, pero no hemos resistido la tentación de mostraros estas nuevas imágenes capturadas directamente del vídeo de presentación que fue lanzado hace no mucho y que sirvió de carta de presentación del nuevo proyecto de **Take 2**. Las profundidades del mar, que era el escenario de las dos entregas anteriores, han sido sustituidas en esta ocasión por una ciudad que se eleva a miles de metros sobre el suelo, y que vuelve a ser una especie de universo cerrado en sí mismo al que llega el protagonista -un agente de la ley- para intentar desentrañar todos sus secretos (como la identidad de la fémina que aparece en las imágenes que han trascendido). Con una fecha de lanzamiento que está fijada en un indefinido «2012», aún quedan muchos meses para que se vayan desgranando noticias, pero recientemente se ha comentado que no tendría modalidad multijugador, como sí ocurría con los anteriores.

Pronto en Japón...

PS3 PSP

Dos nuevas entregas de sagas de gran éxito en su país de origen (y que afortunadamente también han sido lanzadas hasta la fecha en nuestro país) aparecerán en los próximos meses. Por un lado tenemos ***Disgaea 4***, de **Nippon Ichi**, que supone el debut de los *sprites* en alta resolución, dejando de lado el aspecto excesivamente pixelado de las anteriores encarnaciones. Ya sabéis, estrategia táctica por turnos para los más *hardcore* de la casa. Por otro lado, la tercera entrega de *Monster Hunter* en su versión portátil para **PSP** será lanzada por aquellos lares el próximo día uno de diciembre y promete ofrecer horas y horas de diversión para los aficionados (que allí se cuentan por millones) a este RPG de acción con especial énfasis en la recolección.

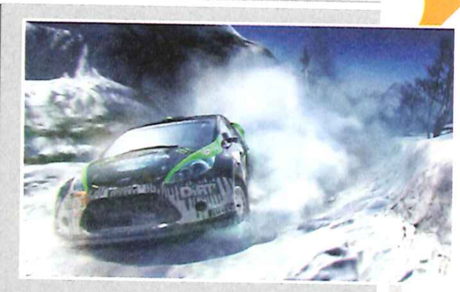


Disgaea 4



Monster Hunter Portable 3

Monster Hunter sigue siendo uno de los éxitos de ventas para PSP en Japón.



NUEVOS LANZAMIENTOS DE CODEMASTERS

La veterana compañía británica ha anunciado que dos nuevas entregas de sus populares sagas, ***Dirt 3*** (conducción *off-Road*) y ***Operation Flashpoint: Red River*** (un *shooter* táctico en primera persona) verán la luz en **PS3** durante el segundo cuarto del próximo año 2011.



TRINE 2, VUELVE LA MAGIA A PSN

Con **Frozenbyte** como desarrolladores y **Atlus** como distribuidores, la secuela del genial *Trine* llegará durante el año próximo en formato descargable a *PlayStation Store*. El *Trine* original sorprendió por su mágica mezcla de plataformas, acción y fantasía en un mundo muy bellamente creado.

GRAN ÉXITO DE PLAYSTATION MOVE

Ya lo suponíamos, pero ahora está confirmado: el nuevo producto de **Sony**, *PlayStation Move*, ha sido todo un éxito de ventas, logrando la cifra de 2,5 millones de unidades vendidas en el primer mes de presencia en el mercado, con casi 1,5 millones tan sólo en el territorio europeo. Esperemos que el fenómeno *Move* siga creciendo.

¡LA PELÍCULA DE UNCHARTED!

Poco a poco se van conociendo más detalles sobre la que es una de las adaptaciones más esperadas de videojuegos a la gran pantalla. Se trata del *filme* basado en la saga ***Uncharted***, y que será dirigido por David O. Russell, cuyo currículo incluye exitazos de taquilla como *Tres Reyes*. Ahora sólo queda encontrar al protagonista...



El stand de Sony fue de los que contó con más asistencia de público, atraído por las 3D, Move y la posibilidad de probar varios circuitos de Gran Turismo 5.

GT5 ARRASA

Gran Turismo 5 fue una de las grandes atracciones del stand de Sony, con diversos campeonatos. Uno de los ganadores fue Daniel López, que ya ganó en 2008 GT Academy y que aspira a convertirse en piloto profesional como Lucas Ordóñez.

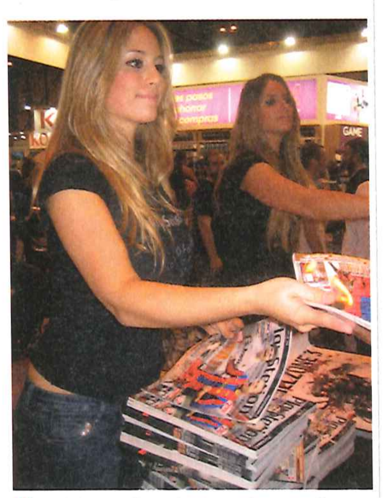


Cristina Pedroche, la guapa presentadora de Sé lo que hicisteis, apostó por PES 2011 y estuvo firmando autógrafos en el stand de Konami.



Ariel Roth (ex de Los Rodríguez y Tequila) presentó SingStar Guitar y demostró que también sabe tocar la guitarra de plástico.

Casi todas las distribuidoras de videojuegos y periféricos tuvieron representación. Según avanzaba la feria, aumentaba la afluencia de público.



Las bellas azafatas de PlayStation repartieron PlayStation Revista Oficial y pósters de Gran Turismo 5 a todos los que visitaban el stand.



Si no sabes de qué vestirte este carnaval, Kratos puede servir de inspiración. La chica y los músculos no están incluidos en el traje.



No todo eran guapas azafatas. También los zombis de Dead Rising 2 quisieron darse una vuelta por Ifema para ver la feria.

Madrid acoge con los brazos abiertos GameFest

Más de 40.000 personas visitaron la feria de videojuegos

Las más de 40.000 personas que pasaron por **GameFest** dejaron patente las ganas que había de tener una feria en el centro de la península (ya que el público no procedía todo de la capital, el 40 por ciento de los visitantes era de fuera de Madrid). Si en la jornada del viernes la afluencia de público fue excelente, el fin de semana se agotaron las localidades días antes de la feria. Una inmejorable oportunidad para probar juegos o asistir a conferencias sobre el futuro, presente y pasado de los videojuegos.

El *stand* de **Sony** era el primero que encontraba el visitante, con una amplia oferta que incluía diversos juegos que utilizan *Move*. como ***SingStar Dance***, ***EyePet*** o ***Virtua Tennis 3*** (de **Sega**), la posibilidad de jugar a ***Killzone 3*** en 3D y con *Move*, probar ***Invizimals 2*** o de ponerse al volante de ***GT5***. La mayoría de las distribuidoras ofrecieron la posibilidad de probar sus juegos como ***PES 2011***, ***FIFA 11***, ***NBA 2K11***, ***Assassin's Creed: La Hermandad***, ***Enslaved***, ***F1 2010***, ***Kane & Lynch 2: Dog Days***, ***Homefront*** o ***Vanquish***, y de algunos de ellos se celebraron varias competiciones.

En el balance mejorable, algunos problemas organizativos y el marcado carácter comercial del evento. No obstante, fueron males menores y hay que confiar en que la acogida del evento garantice la continuidad de **GameFest** para el año que viene.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LAS AVENTURAS DE ARAGORN™

DISFRUTA AL MÁXIMO CON LA VERSIÓN DE PS3 CON PlayStation Move

BLANDE LA ESPADA, VIVE LA AVENTURA, FORJA LA LEYENDA.



Conviértete en el legendario Aragorn.



Acción cooperativa a la que los jugadores se pueden sumar (o abandonar) en cualquier momento.



Combate contra los esbirros de Sauron a pie o a caballo.

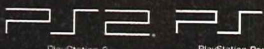
www.aragornsquest.com/sp

Wii NINTENDO DS





PS3 PlayStation 3 PlayStation Network



PS2 PlayStation 2 PSP PlayStation Portable



NEW LINE CINEMA
A TimeWarner Company





WB GAMES

12
www.pegi.info









La ambientación de Homefront será uno de sus puntos fuertes. Estados Unidos es ahora un solar.

Las calles son ahora el escenario de una guerra urbana. Trincheras y barricadas pueblan las zonas donde antes había paseantes.



Compañía
THQ
Programador
Kaos Studios
Género
Shooter



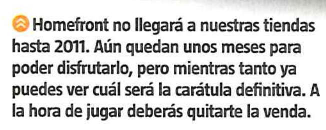
Homefront

Saboreamos la emotividad de su historia en la presentación de Madrid

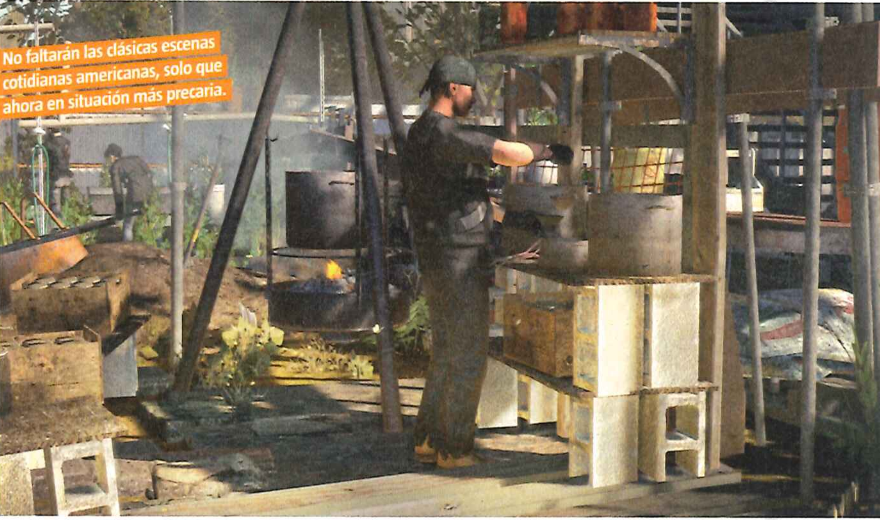
El pasado 28 de octubre, **THQ** nos convocó en un céntrico hotel de la capital para mostrarnos el modo Campaña de ***Homefront***. Al evento asistieron Geremy Greiner, *Community Manager* de **Kaos Studios** y Ángela Rodicio, famosa corresponsal de guerra que nos dio su visión experta acerca de las repercusiones que tendría una invasión norcoreana en USA y de las posibilidades reales de que esto llegase a ocurrir algún día. Según nos comentó, la cada vez mayor escasez y cotización del petróleo acabará generando un nuevo orden que, en determinadas circunstancias podrían hacer perder a Estados Unidos su hegemonía mundial.

Precisamente esa es la base de la que parte **Homefront**. Los americanos no han podido soportar más de una década de colapso financiero y su territorio ha sido ocupado por las fuerzas militares de Corea del Norte. El primer nivel del juego, que tuvimos la ocasión de probar, nos muestra los efectos de un país devastado y ocupado desde los ojos de *Jacobs*, un antiguo piloto que casi por accidente acaba por unirse a la resistencia. Por lo que pudimos ver, ***Homefront*** se muestra como un *FPS* que tratará de impactar visualmente al usuario mediante imágenes y escenas de fuerte carga emotiva. Desde un autobús cargado de prisioneros, **Kaos Studios** nos presenta los horrores de la guerra y el cruento escenario en el que más tarde deberemos combatir: un día a día plenamente dictatorial, pobreza y ruina en las calles, fusilamientos de civiles en plena calle, sangre y lo que no es sangre salpicando nuestras ventanillas... Ese es el panorama al que tendremos que hacer frente una vez que el vehículo en el que viajamos vuelque a causa de un accidente y acabemos empuñando el arma y siguiendo a unos milicianos con los que tendremos que compartir nuestras andanzas por lo que queda de Estados Unidos. A partir de ahí ***Homefront*** se revela como un *shooter* a la altura de los más grandes, con efectos especiales de lujo, y el argumento de John Milius. 2011 empezará bien. *Edgar & Cía*




Homefront no llegará a nuestras tiendas hasta 2011. Aún quedan unos meses para poder disfrutarlo, pero mientras tanto ya puedes ver cuál será la carátula definitiva. A la hora de jugar deberás quitarte la venda.





HOMEFRONT OPTA POR EL FUERTE IMPACTO VISUAL





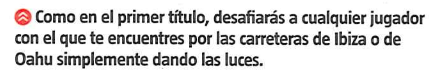
VEHÍCULOS DE TODOS LOS TAMAÑOS

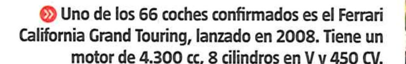
Tanto en la Campaña como en Multijugador tendremos a nuestra disposición diversos vehículos y pequeños drones de combate con los que poder incordiar al enemigo. La vida a lomos de un tanque es muchísimo más fácil y llevadera.


En el modo multijugador, los soldados de la resistencia lucharán frente a frente contra los disciplinadísimos efectivos norcoreanos. El sistema de Puntos de Batalla te permitirá comprar vehículos o armas durante la propia partida.






Como en el primer título, desafiarás a cualquier jugador con el que te encuentres por las carreteras de Ibiza o de Oahu simplemente dando las luces.


Uno de los 66 coches confirmados es el Ferrari California Grand Touring, lanzado en 2008. Tiene un motor de 4.300 cc, 8 cilindros en V y 450 CV.



El lanzamiento estaba previsto para el pasado septiembre, pero Eden Studios lo pospuso hasta el primer trimestre de 2011 para mejorar el multijugador.





TDU2 aspira a ofrecer una experiencia completa, ya sea viendo tus coches en el garaje o recorriendo hasta el último rincón de Ibiza, y todo puntúa para ir subiendo de nivel.



Compañía **Namco Bandai**
Programador **Eden Studios**
Género **Conducción**

Test Drive Unlimited 2

Vive la conducción en todas sus facetas, consigue los coches más lujosos y una mansión y farda ante todos tus amigos de lo que has conseguido

Es el día de tu cumpleaños y lo celebras con una fiesta junto a tu piscina, en Ibiza.

Una mujer te regala un Ferrari y vais juntos a dar una vuelta. Pero poco después despiertas para descubrir que eres el chófer de esa mujer y que acaba de despedirte. Por suerte, tienes la oportunidad de participar en una carrera si llegas a tiempo al lugar donde se disputa. Así es el principio de ***Test Drive Unlimited 2***, un juego que no solo te pone al volante de coches lujosos, sino que busca que te metas de lleno en un modo de vida regido por la conducción y que te anima a comunicarte con otros jugadores para comentar lo que has logrado.

Podrás formar un club o entrar en uno ya establecido y competir en torneos propios, contribuyendo a que el club gane cada vez más categoría. En las visitas a los concesionarios tu avatar se bajará del coche para discutir con otros jugadores sobre los vehículos disponibles, e incluso podrás invitar a otros jugadores a tu casa.

Ibiza está presente no solo visualmente en las principales poblaciones, sino en detalles como las señales de tráfico, las tiendas o incluso la música de la radio del coche. Irás subiendo de nivel sumando puntos en cuatro aspectos: Competición, Social, Colección y Descubrimiento (por recorrer la isla), y cuando tengas cierto nivel podrás volver a la isla del primer juego, *Oahu*, más grande y mejorada.

En cuanto a la conducción, ***TDU2*** te recompensa por los adelantamientos, derrapes y saltos que logres encadenar. Puedes guardar el dinero que lleves acumulado en el banco y, si no lo haces, cuando choques perderás lo que hayas logrado hasta el momento.

TDU2 aspira a ser un *MMO* de la conducción. Hay que esperar que **Eden Studios** no derrape en el intento. *Sybil*



PlayStation

Store



Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Juegos descargables de PS3

SONIC THE HEDGEHOG 4: EPISODE 1
SEGA, 12,99 €.
Tras años de espera, el veloz erizo azul vuelve con una aventura que supone un homenaje a sus primeros capítulos.



BLACKLIGHT: TANGO DOWN
ZOMBIE STUDIOS, 12,99 €.
Una alternativa enfocada al modo multijugador dentro del catálogo de los shooters en primera persona.





COSTUME QUEST
DOUBLE FINE, 12,99 €.
Un genial RPG por turnos de los creadores de Brütal Legend.

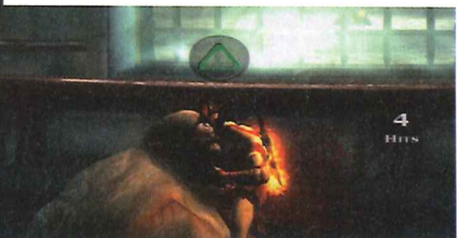


CASTLE CRASHERS
BEHEMOT STUDIOS, 13,99 €.
Con cierto retraso llega a la Store uno de los beat'em-up más divertidos de los últimos tiempos.





DEAD SPACE IGNITION
ELECTRONIC ARTS, 4,99 €.
Ve preparándote para Dead Space 2 con esta colección de minijuegos.



GOD OF WAR I Y II HD
SONY C.E., 17,99 € c/u.
Revive las primeras aventuras de Kratos en alta definición.

Demos de PS3



1. ROCK BAND 3



2. NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT



3. FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE



4. TIME CRISIS: RAZING STORM



5. STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA 2



6. DRAGON BALL RAGING BLAST 2
7. APACHE AIR ASSAULT
8. PRO STROKE GOLF
9. MAJIN & THE FORSAKEN KINGDOM
10. SKY FIGHTER
11. LEGEND OF THE GUARDIANS

Juegos descargables de PSP



GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
SONY C.E., 26,99 €.
La última gran aventura de Kratos en exclusiva para la portátil de Sony.



LUNAR: SILVER STAR HARMONY
ATLUS, 19,99 €.
No dejes pasar este mágico RPG, remake de una obra maestra.



PRO EVOLUTION SOCCER 2011
Konami, 29,99 €.
La entrega anual del simulador de fútbol con más seguidores en nuestro país.



YS SEVEN
ATLUS, 24,99 €.
Otro RPG, este más enfocado a la acción, pero igual de recomendable.

Demos PSP

1. GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA



1. SPLIT/SECOND VELOCITY

Minis (PSP-PS3)

1. BOOM BEATS 2,99 €

Más Descargables

1. HARVEST MOON: HERO OF THE LEAF VALEY (ATLUS) 29,99 €
2. NO HEROES ALLOWED (SONY C.E.) 12,99 €
3. GHOST RECON PREDATOR (UBISOFT) 29,99 €

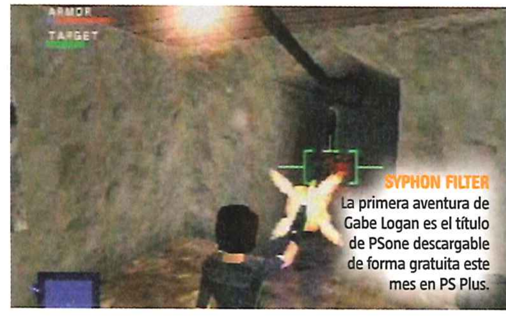
PlayStation Plus Noviembre



CRITTER CRUNCH
Descárgate completamente gratis este divertido rompecabezas si eres miembro de PlayStation Plus este mes.



GOD OF WAR HD
Prueba durante una hora cualquiera de las dos entregas «remasterizadas» en HD de la saga God Of War.



SYPHON FILTER
La primera aventura de Gabe Logan es el título de PSone descargable de forma gratuita este mes en PS Plus.



RED FACTION GUERILLA
El destructivo shooter de THQ es otra de las pruebas de juego completos de este mes en PlayStation Plus.

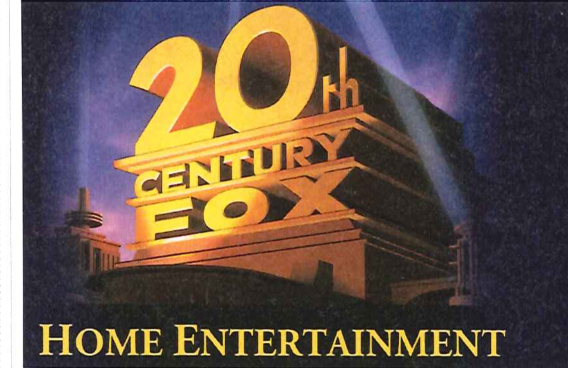
Pruebas de Juegos Completos

1. GOD OF WAR HD
2. GOD OF WAR II HD
3. RED FACTION GUERRILLA

Ofertas Especiales

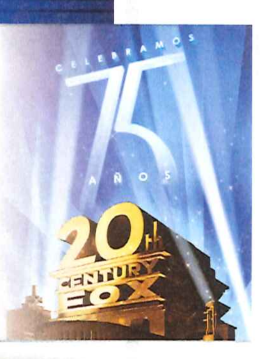
1. LANDIT BANDIT: 50% DE DESCUENTO
2. PRECIPICE OF DARKNESS: COMPRA UNO Y LLÉVATE EL OTRO GRATIS
3. THE PUNISHER NO MERCY: 50% DE DESCUENTO





Descubre todos los lanzamientos mensuales

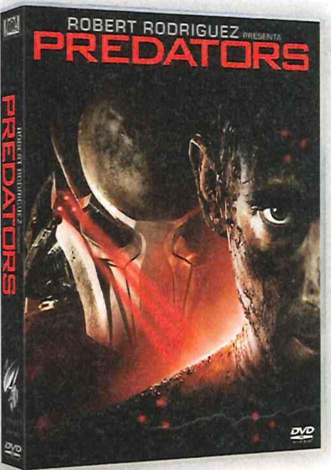
DICIEMBRE/10



EL CAZADOR MÁS IMPLACABLE

ROBERT RODRÍGUEZ RECUPERA EN PREDATORS UNO DE LOS MAYORES ICONOS DE LA CIENCIA FICCIÓN DE LOS ÚLTIMOS 20 AÑOS, CON UN REPARTO IMPRESIONANTE Y UNOS SENSACIONALES EFECTOS ESPECIALES.





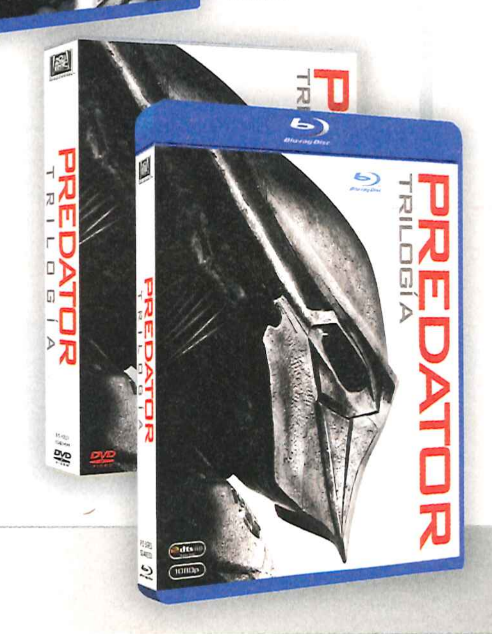


Predators de diverso tamaño, ferocidad y pelaje esperan a Adrien Brody y Alice Braga en plena jungla extraterrestre. Los mejores cazadores de la galaxia se enfrentan a unos humanos desconcertados, aunque sobradamente preparados en el combate. ¿Quién sobrevivirá?

UN DEPREDADOR, CUATRO EDICIONES. Disfruta de toda la acción de Predators en cuatro ediciones diferentes: BD Triple Combo (Blu-ray + DVD + Copia Digital), DVD... o dos espectaculares packs, en BD o en DVD, que recogen la trilogía Predator, en la que Arnold Schwarzenegger primero, y Danny Glover después, se enfrentaron a este implacable cazador.

¿SERÁS CAPAZ DE SOBREVIVIR EN EL COTO DE CAZA DE LOS PREDATORS?

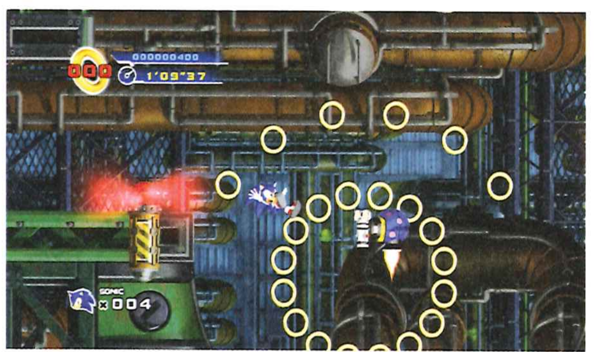
Adrien Brody (El Pianista), Danny Trejo (Machete), Alice Braga (Soy Leyenda), Topher Grace (Spider-Man 3) y Laurence Fishburne (Matrix), luchan por sobrevivir en una jungla extraterrestre mientras son perseguidos por los mejores cazadores de la galaxia: los Predators. Robert Rodríguez produce esta espectacular cinta de acción, que llega al formato Blu-ray con la máxima calidad de imagen y sonido, y un arrollador cargamento de extras. Descubre la historia de los protagonistas de Predators a través de seis exclusivos cómics animados a modo de precuela. Bucea en el origen y la evolución de este icono de la ciencia ficción en La Evolución de las Especies: El Renacimiento de los Predators (un exhaustivo extra dividido en seis partes); disfruta del especial Fox Movie Channel presenta: El Rodaje de una escena y del featurette El Elegido. Aunque la guinda son, sin duda, las nueve escenas eliminadas y ampliadas incluidas en el triple combo (Blu-ray, DVD y Copia Digital) que podrás encontrar en tu tienda el próximo 15 de diciembre. Si optas por la edición sencilla en DVD, encontrarás los extras Crucificado y Destapando lo Invisible: El terreno de Alien. Llegó el momento de apagar las luces, subir el volumen de la TV y sentir el aliento del Depredador en tu espalda.











Sé que estáis pensando lo mismo: ¿Por qué no se hizo algo así, con gráficos 2D, en los tiempos de la potente Saturn? Habría sido sencillamente alucinante.

Habrá que ver si en posteriores episodios Sega sigue apostando por dejar a Sonic todo el protagonismo o empiezan a meter con calzador a toda la caterva de insulsos secundarios.

14,99 €



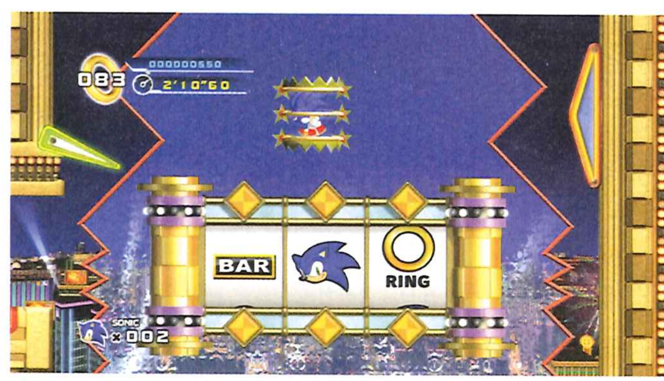
SONIC THE HEDGEHOG 4 EPISODE 1

Género **Plataformas**
Compañía **Sega**
Desarrollador **Sonic Team/ Dimps**
Distribuidor **Sega**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**

Juramentados a devolver a **Sonic** a su hábitat natural (las 2D), **Sega** ha confiado en **Dimps** (los únicos que supieron mantener el legado del erizo en GBA y DS) para este viaje atrás en el tiempo hasta los felices años de MegaDrive, con una mecánica repleta de *loopings*, trampolines y plataformas al estilo de los añorados 16 *bits*. Lo que ha hecho más feliz a este redactor es comprobar cómo se ha retrocedido hasta la fórmula del primer *Sonic*, dando mayor protagonismo a las plataformas que a las carreras vertiginosas e incontrolables de *Sonic 2*. Este primer episodio descargable homenajea niveles y enemigos de los dos primeros juegos de MD (*Green Hill*, *Emerald Hill*, *Labyrinth Zone*, *Metropolis Zone*, *Casino Night*), e incluso rescata su célebre fase de *bonus* del primer *Sonic* (con aún más semejanzas con el *Cameltry* de **Taito**).

Aunque el control del erizo es mejorable y el rediseño y la animación del personaje no entusiasmará a los fans más puristas, nos alegra decir que **Sega** va por el mejor camino posible para devolver a Sonic toda esa gloria desgastada en 14 años de plataformas tridimensionales. Por unas cuantas horas serás transportado a los albores de la década de los 90, y sin zorros de dos colas y otras aberraciones estorbando por la pantalla. *Nemesis*





Sega y Dimps han recreado niveles y elementos de los Sonic de MegaDrive (incluyendo los duelos contra Robotnik), pero con un «twist» para no convertir la experiencia en un simple ejercicio de nostalgia. Eso sí, es imposible no ponerse tierno recordando los años 90.

EVALUACIÓN

Ni el control ni la animación del erizo trotador son perfectas, pero Sonic 4 es un paso correcto, y decisivo, para devolver al personaje la dimensión que merecía. La segunda dimensión, concretamente. A ver si llega pronto ese segundo episodio.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,4	8,5	8,5	7,9	-	8,5

Los FX han sido rescatados directamente de las entregas MD. Un detalle muy simpático.

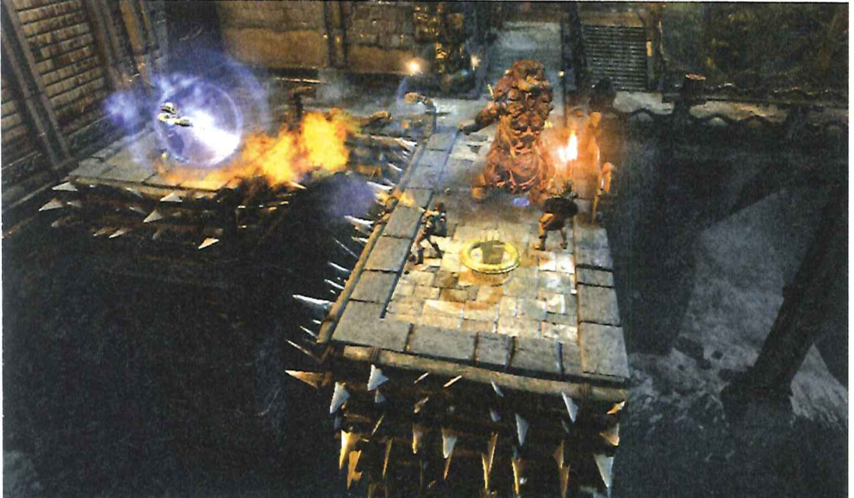
Este primer episodio se te hará algo corto, aunque no sea precisamente fácil.



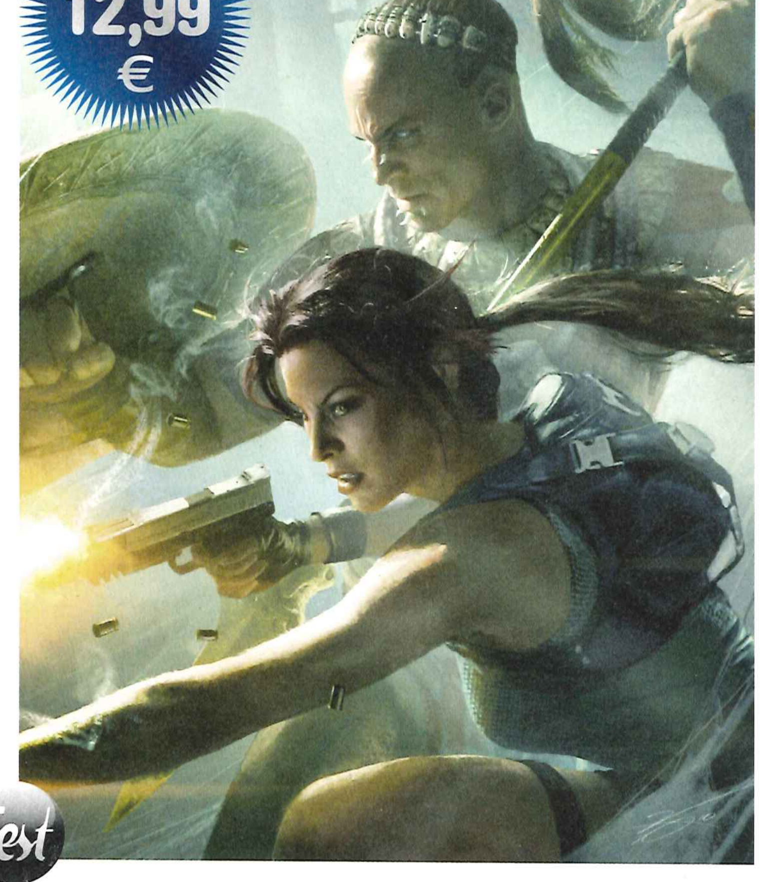
Analizamos todos los lanzamientos



A lo largo de la aventura Lara será capaz de instruir a su nativo compañero en el uso de las modernas armas de fuego más allá de su propia lanza.



El diseño de los niveles y el punto de vista de la cámara recuerdan, y mucho, a los juegos hack & slash en la línea de Diablo o la saga Baldur's Gate para PS2.



12,99 €

Test

LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT



Género
Aventura/ Acción
Compañía
Eidos
Desarrollador
Crystal Dynamics
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano

Lo de no incluir la conocidísima marca *Tomb Raider*, que siempre ha ido acompañando a Lara, tiene su explicación según sus creadores, y es que al tratarse de una producción que poco tiene que ver, sobre todo en su apartado jugable, a los capítulos anteriores, han decidido reservarla para la próxima entrega «real» (que por cierto ya están preparando los chicos de **Crystal Dynamics**).

Así pues, en esta nueva producción descargable nos encontramos ante un juego de acción, plataformas y exploración salpicado de *puzzles*, solo que la cámara ha pasado de situarse detrás de Lara a colocarse a mucha distancia sobre su cabeza, en una vista isométrica y fija que provoca que la acción sea mucho más rápida y directa, emparentando su desarrollo con los grandes clásicos del género *twin sticks shooter* (es decir, los que se controlan con los dos *sticks* analógicos). Por ello, la acción cuenta con mucho más protagonismo, hay enemigos a decenas (algo inédito en la serie) y multitud de armas de fuego. Explorando unos entornos que sí que son típicos de las aventuras de Lara (en esta ocasión en su vertiente pre-colombina) también deberemos sortear precipicios, trampas y resolver enigmas, empleando para ello todo tipo de ingenios típicos de la heroína. Uno de sus puntos fuertes es el modo cooperativo para dos jugadores (de momento solo local, pero en el futuro se incluirá la opción a través de Internet), que resulta mucho más divertido, pues adecúa su desarrollo a la presencia de ambos héroes. En cualquier caso, jugando en soledad también disfrutarás de su variado y «refrescante» -dentro de la saga, obviamente- desarrollo. *Last Monkey*

EVALUACIÓN

No hacía falta que fuera Lara quien protagonizara esta atractiva mezcla de acción, aventura y puzzles de regusto clásico para que destacara dentro del catálogo de lanzamientos digitales para PlayStation 3, pero se agradece.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,9	8,5	8,8	8,8	-	8,8

Utiliza el motor de TR Underworld, aunque con resultados muy diferentes.

Para ser un título descargable es bastante digno, y se espera contenido adicional.




LA MAYOR ALIANZA ENTRE
HOMBRE Y BESTIA SE HA FORJADO
Majin and the Forsaken Kingdom™
26 DE NOVIEMBRE DE 2010
XBOX 360
PS3
Majin and the Forsaken Kingdom
12
BUSCA A MAJIN EN
f
COMPRANDO EL JUEGO TE LLEVAS
EL DLC "TRAJE NINJA" DE REGALO
12
www.pegi.info
Majin and the Forsaken Kingdom™ & © 2010 NAMCO BANDAI Games Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Association.
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. «PS» is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.
PS3
PlayStation 3
XBOX 360
BAN DAI



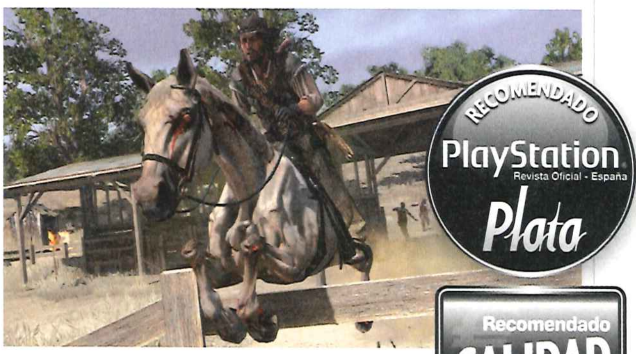
Analizamos todos los lanzamientos



9,99 €

Una plaga ha asolado el gigantesco mapeado de Red Dead Redemption. Te reencontrarás con personajes ya conocidos, pero en un entorno completamente diferente... E infinitamente más hostil.





Además del modo Historia, Undead Nightmare cuenta con dos modos multijugador On-line. Recluta unos colegas y envía a los zombis de regreso a sus polvorientas tumbas.

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata

Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

Test

UNDEAD NIGHTMARE



Género **Western terrorífico**
Compañía **Rockstar**
Desarrollador **Rockstar San Diego**
Distribuidor **Take 2**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-inglés**

Seremos sinceros y rotundos: ***Undead Nightmare*** deja a la altura del betún a todo contenido descargable comercializado hasta la fecha (con la honrosa excepción, quizás, de **Criterion** y sus meritorias mejoras para *Burnout Paradise*). Por 10 € te descargarás un juego completamente nuevo, un homenaje al cine de zombis más descacharrante, creado sobre el motor gráfico, escenarios, personajes y mecánica del magistral *Red Dead Redemption*. Mentalízate para cabalgar (a lomos de un caballo zombi, o sobre los cuatro corceles del Apocalipsis) por el extenso mapeado del *Redemption* original, de una forma completamente diferente: con la munición contada, enfrentándote a zombis y criaturas sobrenaturales (no te extrañe si te cruzas por las montañas con el *Bigfoot* o el Chupacabras), mientras resuelves misiones macabras sin apenas un segundo de respiro. El Salvaje Oeste fusionado con un holocausto zombi: ¿cómo pude vivir hasta ahora sin esto?

Con más de 6 horas de juego en el modo Historia, dos nuevos modos multijugador creados para la ocasión, una nueva banda sonora que enternecerá a todos los que hemos crecido viendo pelis malas de miedo y un arranque sencillamente maravilloso, ***Undead Nightmare*** es una experiencia que no deberías dejar pasar si ya dispones del *Red Dead Redemption* original. En su primera partida, un servidor acabó devorado ¡por dos osos zombi! No puedo imaginar una muerte mejor, ni 10 € mejor invertidos. Si todos los contenidos descargables fueran así... *Nemesis*

ZOMBIS EN FORMATO FÍSICO

Para enfrentarse a los podridos fronterizos no es imprescindible poseer el Red Dead Redemption. Puedes adquirir Undead Nightmare en formato físico, acompañado además de los tres contenidos descargables aparecidos hasta la fecha para Redemption.

29,99 €

EVALUACIÓN

Ni trajecitos extras ni zarandajas: esto sí es un contenido descargable con todas las de la ley. El billete a la tierra de los cowboys zombis sólo cuesta 10 pavos. Y créeme, los amortizarás sobradamente entre melodías espectrales y corceles esqueléticos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,3	9,2	9,1	9,0	8,5	9,4

Ambiente mortecino y versiones zombi de conocidos personajes de Redemption.

Unas seis horas de juego y masacre de zombis en cooperativo On-line. Por 10€, no está mal.



PlayStation Network

GODOFWAR.COM

SONY

GOD OF WAR
GHOST OF SPARTA

LA VENGANZA DE KRATOS CONTINÚA EN TUS MANOS

DESCUBRE EL OSCURO ORIGEN DE LA MALDICIÓN DE KRATOS. ADÉNTRATE EN UNA SENDA DE DESTRUCCIÓN CONTRA DIOSES Y MONSTRUOS DE LA ANTIGUA GRECIA, Y DESVELA LOS SECRETOS DE LA ATLÁNTIDA. DESATA EL CAOS CON NUEVAS ARMAS Y MOVIMIENTOS DE COMBATE. Y RECORRE TIERRAS MÍTICAS EN UNA ÉPICA Y SOLITARIA BÚSQUEDA DE LA REDENCIÓN.

DESCÁRGATE ESTE JUEGO TAMBIÉN A TRAVÉS DE PLAYSTATION®STORE.





SONY
make.believe

Reportaje

PlayStation Anniversary



Especificaciones físicas

Dimensiones:
270 mm (anchura) x 60 mm (altura) x 188 mm (fondo)

Peso:
1,2 kg

Fecha de Lanzamiento:
29/09/1995 (En Europa)

Precio:
59.995 Pesetas (360 €)

15 años de PlayStation

Érase una consola que revolucionó para siempre la cultura y la industria de los videojuegos. Hermosa y gris, tuvo posteriormente dos hermanas que la superaron técnicamente, pero la magia de la primera PlayStation es imborrable. Es hora de rendirle homenaje.

En los tiempos actuales, mareados por los continuos lanzamientos de videojuegos de presupuesto multimillonario o la 19ª entrega de la franquicia de éxito, el quince aniversario del lanzamiento de **PlayStation** puede que suponga un titular más, una anécdota simpática. Pero para nosotros (y muchos de vosotros), que vivimos la irrupción de la **PSX** muy de cerca, es imposible no sentir cierto vértigo al recordar aquel 1995 (o las navidades de 1994, si nos referimos a la versión japonesa).

PlayStation cambió para siempre la forma de crear, y vender, los videojuegos al centrarse en un mercado cada vez más emergente: el jugador de 15 a 35 años. Toda esa generación que creció junto a juegos de *cassette* y cartuchos hace tiempo que buscaba algo más que tipos con peto y mascotas risueñas. **Sony C.E.** y sus *third parties* supieron dárselo. *Gran Turismo, Metal Gear Solid, Resident Evil, Final Fantasy VII, Silent Hill*... todos ellos nacieron bajo el emblema de **PlayStation**, y cambiaron para siempre la historia de los videojuegos.

Una historia que comienza con la polémica decisión del entonces presidente de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, de prescindir de **Sony** a la hora de desarrollar la unidad de CD de la flamante Super Nintendo. En pleno **CES** de 1991, un día después de que **Sony** anunciara a bombo y platillo su asociación con Nintendo para fabricar no solo el add-on para la SNES sino su propia consola compatible (bautizada como **PlayStation**) los padres de *Mario Bros* reculan y proclaman su alianza con **Philips** para crear la unidad de CD. **Sony**, lógicamente irritada, decide no tirar por la borda los millones

Especificaciones técnicas

CPU
R3000A, de 32 bits RISC con una frecuencia de reloj a 33,8688 MHz.
Capacidad de cálculo de 30 MIPS.
Geometry Transfer Engine (GTE) con una capacidad de cálculo de 66 MIPS y de procesamiento de 1,5 millones de polígonos por segundo (flat-shaded) y 360.000 polígonos de textura mapeada.

GPU
Separada de la CPU, encargada de procesar los gráficos en 2D.
Paleta de colores: 16,7 millones de colores.
Resoluciones: desde 256 x 224 hasta 640 x 480.
Capacidad de procesamiento gráfico: 4.000 sprites de 8 x 8 píxeles, con scaling y rotación individual.

Unidad de procesamiento de sonido (SPU)
Fuentes ADPCM con 24 canales y hasta 44,1 kHz.

Memoria
RAM central: 2 MB
RAM de vídeo: 1 MB
RAM de sonido: 512 kB
Buffer para CD-ROM: 32 kB
ROM del BIOS: 512 kB
Tipo y capacidad de las tarjetas de memoria estándar: EEPROM de 128 kB.

Unidad de lectura de CD-ROM
Con velocidad de lectura 2x.



















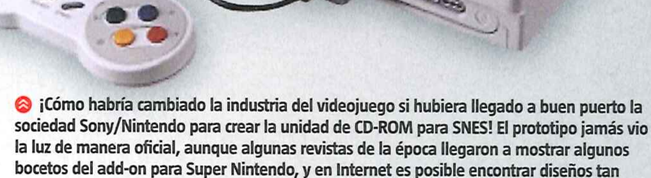






Antes de decidirse por el logo que todos amamos, Sony barajó varias posibilidades, como atestigua esta imagen. El primero es una cucada... ¿verdad?





¡Cómo habría cambiado la industria del videojuego si hubiera llegado a buen puerto la sociedad Sony/Nintendo para crear la unidad de CD-ROM para SNES! El prototipo jamás vio la luz de manera oficial, aunque algunas revistas de la época llegaron a mostrar algunos bocetos del add-on para Super Nintendo, y en Internet es posible encontrar diseños tan hermosos como este. Eso sí, imaginad una vida sin Gran Turismo. ¡Menudo palo!



PLAYSTATION, VERSIÓN TEST. En esta consola, de intenso azul, probábamos las versiones betas de los juegos. Costaba un ojo de la cara.

Marcos García

Alias: THE ELF

¿CÓMO VIVISTE EL LANZAMIENTO DE PLAYSTATION?
Lo viví por partida doble desde las páginas de Súper Juegos. Analizando la máquina y los primeros títulos nada más ser lanzada en Japón, y en septiembre de 1995 apostando por ella como relevo generacional.

¿QUÉ JUEGO TE IMPACTÓ MÁS DEL CATÁLOGO INICIAL DE PLAYSTATION?
Ridge Racer, la definición perfecta de juego infinito. Nunca me cansaré de surcar su hipnótico trazado vectorial y escuchar su genial banda sonora.

Bruno Sol



Alias: NEMESIS

¿CÓMO VIVISTE EL LANZAMIENTO DE PLAYSTATION?
Recuerdo cómo se mascaba la expectación cuando la PS japonesa llegó a la redacción, y los ojos de cordero que se nos pusieron a todos al ver la intro de Ridge Racer. Me llevaré aquel recuerdo a la tumba.

¿QUÉ JUEGO TE IMPACTÓ MÁS DEL CATÁLOGO INICIAL?
Ridge Racer: llegué a memorizar algunas frases del comentarista y me ponía tierno cada vez que clavaba un derrape. Y aún sigo haciéndolo.

Ken Kutaragi, el padre de PlayStation, posa con nuestra añorada SuperJuegos, con motivo del lanzamiento en portada del primer Gran Turismo.





PERIFÉRICOS PARA DAR Y TOMAR. Desde un enorme joystick doble diseñado para Air Combat hasta un ratón (poco aprovechado, por cierto).



NET YAROZE. SuperJuegos dedicó una longeva sección centrada en esta versión de PS, con la que era posible aprender a programar videojuegos.



PSONE. En el año 2000, Sony lanzó esta versión reducida de su consola, a la que se le podía acoplar su propia pantalla LCD.



POCKETSTATION. Esta Memory Card con pantalla incorporada permitía disfrutar de pequeños minijuegos. Jamás salió de Japón.

y años de desarrollo invertidos en el proyecto, y da luz verde a uno de sus ingenieros, un joven llamado Ken Kutaragi (responsable del portentoso chip de sonido *SPC-700* de la SNES), para la creación de una consola que estará a años luz de todo lo visto hasta la fecha. El joven y avispado Kutaragi sabe que el futuro de los videojuegos se escribirá con polígonos y texturas, y empieza a trabajar en una máquina de 32 *bits*, aún sabiendo que la entonces todopoderosa Sega también trabaja en una nueva y no menos ambiciosa consola (Saturn). En 1994 nace **Sony Computer Entertainment** y el gigante japonés anuncia su entrada en un negocio entonces dominado por Sega y Nintendo. Nadie podía sospechar que la novata **Sony** acabaría haciéndoles morder el polvo a las dos veteranas.

El arrollador éxito de **PlayStation** no se debió al capricho de los consumidores, sino a una inteligente política de captación de *third parties* y a la contratación de los mejores grupos de desarrollo a la hora de crear los títulos que acompañarían al lanzamiento de la consola de **Sony**. En el frente japonés, **Namco** sorprendió a la industria al crear un impecable *port* de su éxito recreativo *Ridge Racer* en apenas seis meses. Mientras tanto, en la vieja Europa, **Sony C.E.** reclutaba los servicios de la veterana **Psygnosis** para crear dos auténticas piezas de orfebrería que aún no podemos borrar de la memoria: *Destruction Derby* y *Wipeout*. Lejos de centrarse sólo en el mercado japonés y dedicarse posteriormente al frente occidental -como solían hacer sus competidores-, **Sony** preparó minuciosamente el lanzamiento de **PlayStation** y sus »



El catálogo inicial

Pocas consolas han conocido un arranque tan potente como la primera PlayStation. Lo mejor de Oriente y Occidente nos llegó en CD-ROM barnizados en negro, cambiando para siempre la historia de los videojuegos. Algunos de ellos se convirtieron en sagas que continúan presentes entre nosotros 15 años después.



Ridge Racer
La primera Killer App para PS. Un verdadero clon de la coin-op original.



Battle Arena Toshinden
El primero de lucha en mostrar el poderío gráfico de la consola de Sony.



Destruction Derby
Los daños en los vehículos nos dejaron con la boca abierta.



¡ÉRAMOS UNOS CAMPEONES! Aquí tenéis al equipo multidisciplinar que vivió el lanzamiento de la primera PlayStation. De izquierda a derecha: The Punisher, J.C. Mayerick, The Scope, De Lúcar, Nemesis y The Elf. El inefable R. Dreamer sacó la foto...

Lázaro Fernández
Alias: DOC



¿CÓMO VIVISTE EL LANZAMIENTO DE PS?
Lo que más me impactó, la primera vez que vi una PlayStation fue su mando, absolutamente rompedor y sorprendentemente cómodo.

¿QUÉ TE IMPACTÓ MÁS DEL CATÁLOGO INICIAL?
Es difícil quedarse con un sólo juego. Para mí, el título que convirtió a PS en la mejor del mercado fué Tekken, un auténtico calco de la recreativa.

Javier Bautista
Alias: DE LÚCAR

¿CÓMO VIVISTE EL LANZAMIENTO DE PS?
Pues lo viví en la revista con todos vosotros y la primera impresión fue la de estar ante una nueva era dentro del mundo del videojuego, y así fue.

¿QUÉ JUEGO TE IMPACTÓ MÁS DEL CATÁLOGO INICIAL?
El juego que más me impresionó fue, y es, Destruction Derby. Todos los demás títulos eran extraordinarios, pero Destruction Derby era además un prodigio de jugabilidad.



SEMBRANDO EL CAOS EN EL PLANETA. Ya en tiempos de la primera PS no perdimos ocasión de visitar las mejores ferias del mundo. Aquí tenéis a Nemesis en su primer ECTS, dejando huella con una horrible corbata confeccionada con lenguas de cachorros.

Javier Iturrioz
Alias: CHIP&CE



¿CÓMO VIVISTE EL LANZAMIENTO DE PS?
Lo recuerdo como un salto gigantesco. Con la perspectiva de los años, ha significado el mayor salto entre las distintas generaciones de consolas.

¿QUÉ JUEGO TE IMPACTÓ MÁS DEL CATÁLOGO INICIAL?
Wipeout. Su magnífica presentación, el ambiente futurista y, sobre todo, la sensación de deslizarse sin aparente esfuerzo, dispararon mis expectativas hacia la flamante PlayStation.



El lanzamiento del primer Driver en PlayStation nos permitió dar rienda suelta a nuestro sueño de trabajar en un desguace de coches

juegos en EE.UU. y Europa. Y aunque la consola tardó nueve meses en llegar a estas costas, cuando aterrizó el terremoto fue mayúsculo.

Aún recuerdo cómo nos conmocionó su diseño (tanto de la consola como de los *pads*, con esa peculiar forma de cuerno), y las bofetadas que nos dimos en la redacción por el honor de comentar nuestros juegos favoritos. Para la historia privada de la redacción de **Súper Juegos** quedan los dramas provocados por la explosión de las carísimas **PlayStation Test** -de color azul, e imprescindibles para cargar las versiones *beta* de los juegos- al enchufarlas por error a la corriente de 220 V, cuando solo soportaban los 110 V de Japón y EE.UU. O cuando después de maratonianas sesiones de juego, la lente empezaba a dar errores de lectura y teníamos que colocar la consola de lado o directamente boca abajo. Por no hablar de esas peleas por llevarnos la consola *test* a casa el fin de semana, para enseñar a los hermanos, amigos y vecinos maravillas como *Tekken*.

Podríamos llenar páginas y páginas narrando nuestras anécdotas alrededor de **PlayStation**, así como hablar de su progresiva ascensión en ventas respecto a sus competidores en los años posteriores. Nos quedaría profundizar acerca de cómo otra metedura de pata de Nintendo (su decisión de apostar por los cartuchos como formato para N64) provocó que **Square** se llevara su saga estrella, *Final Fantasy*, a **PlayStation** -sellando con ello la supremacía de la consola de **Sony**-, o la irrupción de dos obras maestras -*Silent Hill* y *Metal Gear Solid*- que cambiarían para siempre la narrativa en los videojuegos. Pero será mejor dejarlo para cuando **PlayStation** cumpla los 20.

J.L. Del Carpio
Alias: THE SCOPE



¿CÓMO VIVISTE EL LANZAMIENTO DE PS?
Fue el punto de inflexión más acusado en la evolución de los videojuegos. PlayStation ha cambiado el mundo, convirtió el juego en cultura.

¿QUÉ TE IMPACTÓ MÁS DEL CATÁLOGO INICIAL?
Sin duda Ridge Racer, desde que lo vi en una feria E3 antes de su lanzamiento. No dejé el juego hasta que fundí al maldito coche negro de la última carrera.

J. Carlos Sanz
Alias: J.C. MAYERICK

¿CÓMO VIVISTE EL LANZAMIENTO DE PS?
A pesar de que ya habíamos visto gráficos en 3D en Jaguar, 3DO y Saturn, los juegos de PS tenían algo que los hacía distintos. Y su pad me sigue pareciendo, tras 15 años, el mejor jamás diseñado.

¿QUÉ TE IMPACTÓ MÁS DEL CATÁLOGO INICIAL?
Uno, claro, fue Ridge Racer. El otro, King's Field. Es el único que me ha dejado un poso de nostalgia de aquella época con la PlayStation.

Roberto Serrano
Alias: R. DREAMER



¿CÓMO VIVISTE EL LANZAMIENTO DE PS?
Supuso todo un acontecimiento. No solo la imagen, el sonido también nos trasladó a una nueva dimensión. El diseño de la consola también me impactó mucho.

¿QUÉ JUEGO TE IMPACTÓ MÁS DEL CATÁLOGO INICIAL?
King's Field, un juego tan pausado como exigente. Tampoco pude resistirme a las desenfrenadas carreras de Destruction Derby o la elegancia de Wipeout.



AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS. No podemos evitar ponernos tiernos al ver fotos de la época de PlayStation. Aquí tenéis a Doc, The Elf y J.C. Mayerick discutiendo sobre si era factible reparar una PS Test con las resistencias de un coche de Scalextric.

María Jesús López
BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER, SONY COMPUTER ENT.



¿CÓMO VIVISTE EL LANZAMIENTO DE PLAYSTATION Y QUE JUEGO TE IMPACTÓ MÁS?
La primera vez que vi la consola fue en la feria de Chicago un par de meses antes de su lanzamiento. Quizás la consola no fue lo que más me impactó. Lo que sí me impresionó fue cuando vi los juegos Ridge Racer y Wipeout. Simplemente pensé que PlayStation marcaría un antes y después en los videojuegos. PlayStation iniciaba un cambio tremendo en la forma de jugar con las consolas ¡Y tenía la suerte de que me estaban contratando (hoy sigue siendo mi jefe James Armstrong) para formar parte del equipo de lanzamiento!



LOS AÑOS NO PASAN EN BALDE. No somos los únicos que hemos cambiado. Aquí tenéis a Kazunori Yamauchi, el creador de Gran Turismo, posando para nosotros con motivo del lanzamiento del primer GT, y en una foto del reciente Tokyo Game Show. Nadie puede negar que el tío se ha dejado las carnes con cada nueva entrega.

Rapid Reload
Una auténtica delicia 2D para fans de los shooters a lo Gunstar Heroes.



Wipeout
El diseño de sus vehículos y circuitos hizo historia. Y además era un vicio.



Air Combat
Namco creó todo un género con este entrañable arcade de aviación.



Jumping Flash
Uno de los juegos más originales e inmersivos de la historia de PlayStation.



Tekken
¿Cómo olvidar aquellos primeros combates con Kazuya y Heihachi?





15 AÑOS JUNTO A PLAYSTATION. Carlos Ruiz (Key Account Manager), José Antonio Rodríguez (Financial, IT & Human Resources Manager), María Jesús López (Business Development Manager), James A. Armstrong (South of Europe Senior Vicepresident and CEO Spain and Portugal), José Carlos García (Sales Manager), Emilio Carbonero (Retail Manager) y Mónica Plaza (Sales Administrative). Todos ellos llevan trabajando en Sony Computer Ent. desde el lanzamiento de PlayStation, en el ya lejano 1995.



James Armstrong

South of Europe Senior Vicepresident and CEO Spain and Portugal

¿Cómo nace la división española de Sony Computer Entertainment?
Tuve mucha suerte. Por entonces yo trabajaba dedicado en exclusiva al mundo del cine, en la compañía de cine de **Sony**. A mi jefe le ofrecieron el puesto de liderar el proyecto de **Sony C.E.**, de **PlayStation**, a nivel internacional. Se fue del departamento de cine y me llamó para ofrecerme la tarea de establecer la compañía en España. Y dije inmediatamente que sí. Yo tenía muy poca experiencia el mundo de los juegos, en aquella época. Por aquel entonces sólo habíamos trabajado en el campo de la distribución, lanzando algunos cartuchos para las consolas de **Nintendo** y **Sega**. Y fue una suerte enorme, porque me he encontrado liderando un proyecto fantástico, con muchísimo éxito en España, Portugal e Italia y estoy muy orgulloso de ello.

Resulta curioso comprobar cómo lo que nació como una división pionera dentro del gigante Sony se ha convertido en uno de sus principales motores comerciales...
Creo que actualmente los tres valores más importantes dentro de **Sony** son **PlayStation**, las televisiones *Bravia* y los ordenadores *Vaio*. **PlayStation** es fundamental para **Sony**. Creo que el valor de la marca **Sony** está donde ésta, por el valor que le aporta **PlayStation**, y viceversa.

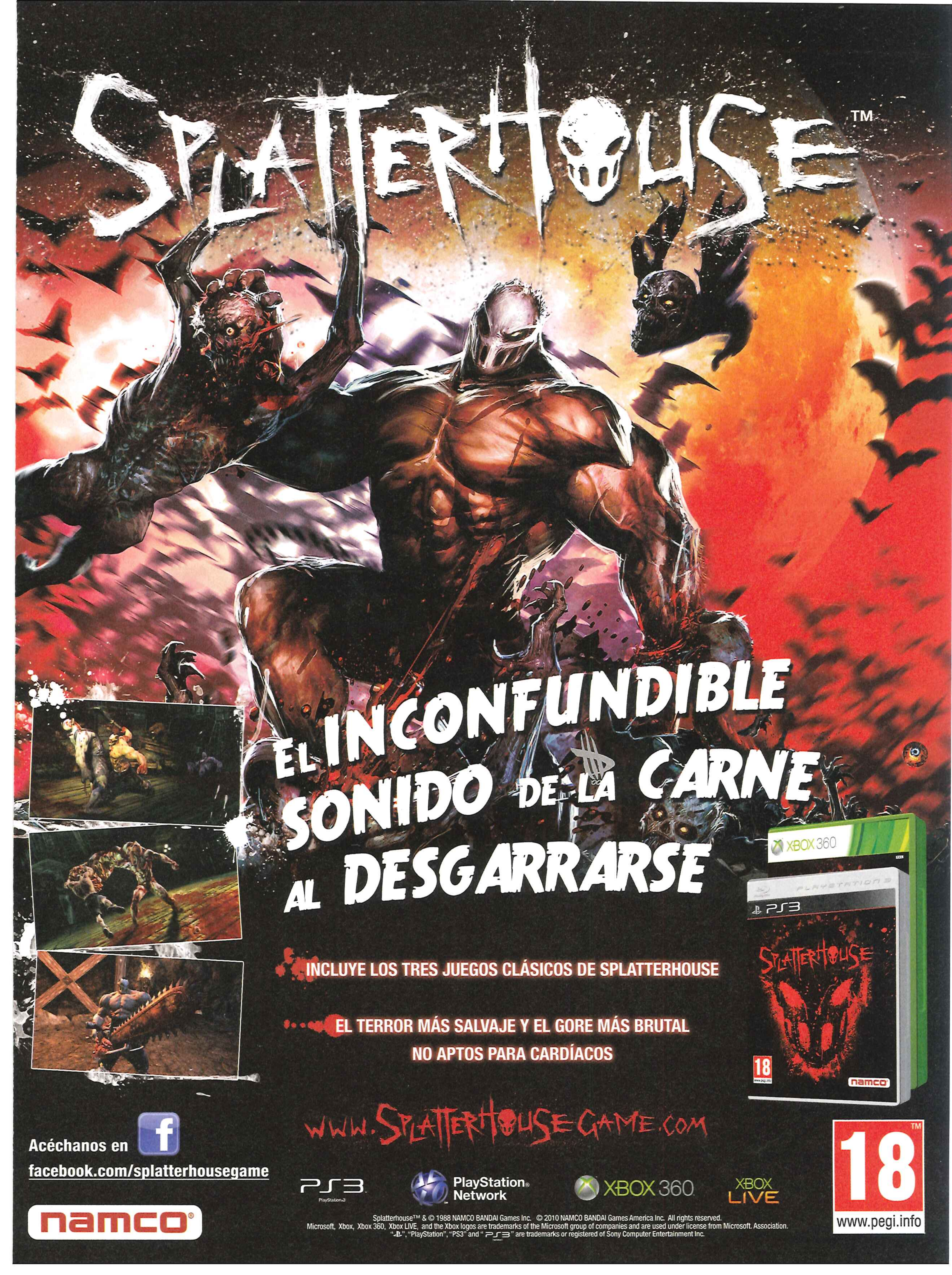
El impacto de la marca PlayStation es incuestionable... Hace 15 años no era raro escuchar a alguien referirse a cualquier consola como «una Nintendo». Ahora se usa mayoritariamente el término PlayStation...
Cuando llegamos al mercado, éste estaba totalmente dominado por **Sega** y **Nintendo**. El videojuego tenía muy mala prensa por parte de los padres, y yo creo que la entrada de **Sony** y **PlayStation** mejoró la imagen del videojuego, le dio una mayor aceptabilidad. Nuestro *marketing* fue mucho más dirigido hacia los padres, y esto nos posicionó muy bien. De hecho, vendimos millones y millones de máquinas en este país.

Hace 15 años Sony entró en el mercado del videojuego como el tercer competidor en liza, por detrás de Nintendo y Sega. ¿Llegaron a sospechar que superarían a las dos?
Siempre tuvimos una fe ciega en **PlayStation** simplemente porque era una máquina **Sony**, y eso ya era una garantía. Pero nunca pudimos imaginar tanto éxito. El primer año de **PlayStation** vendimos solo 17.000 máquinas en España, una cifra no muy alta. Pero el segundo año vendimos 100.000. Fue en el tercer año cuando crecimos mucho más, vendiendo medio millón. Y en el cuarto año vendimos un millón y pico, fue algo increíble. Y puedo ir más lejos: hace cuatro años, España era el cuarto mercado del mundo para **PlayStation**, después de EE.UU, Japón y el Reino Unido. Superábamos a Francia y Alemania, algo impresionante. Mi equipo y yo hemos hecho un trabajo fantástico al llevar la marca **PlayStation** a unos extremos de popularidad incontestables. **PlayStation** es sinónimo de videojuegos. De hecho, algunos padres quieren comprar una Wii y llegan a pedir en los comercios una «**PlayStation** Wii» (risas).

Háblenos de la creciente implicación de Sony C.E. en el desarrollo local de videojuegos (*Invizimals, Patito Feo*...) Si hubieran dispuesto de los medios, ¿habría sido posible algo así con la primera PlayStation?
Podríamos haber hecho más cosas. Tampoco había tanta industria de desarrollo en España. Estábamos más concentrados, por aquel entonces, en introducir la marca, en distribuirla bien. Y ha sido más recientemente cuando nos hemos dedicado al desarrollo del producto local. Estamos orgullosos de haber desarrollado unos cuantos juegos y vamos a sacar el cuarto y el quinto próximamente, que serán ***Invizimals 2*** y ***Patito Feo: El Juego Más Bonito***. En los próximos años seguiremos lanzando al mercado más producto local para **PSP** y niños en particular.

¿Cuáles han sido sus juegos favoritos en PlayStation, PlayStation 2 y PlayStation 3?
(...) Si tuviera que elegir uno sería *Gran Turismo*. En el futuro llegará un juego que me va a gustar mucho, aunque no sea nuestro: es el nuevo *Virtua Tennis*. Unido a la tecnología de TV en 3D y la incorporación de *Move*, creo que cuando **Sega** lo lance, va a ser un título con muchísimo éxito.

¿Cómo ve usted los próximos 15 años de PlayStation, como marca?
Es una pregunta difícil. Las marcas y los productos tienen una tendencia, en este mundo global, de no mantenerse toda la vida. Pero yo sí veo la marca **PlayStation** durante otros 15 años. Desarrollaremos juegos estupendos para los jugones, y haremos productos para el mundo familiar. Y **Sony** tendrá el *hardware* para mantenerse siempre arriba.


SPLATTERHOUSE™
EL INCONFUNDIBLE SONIDO DE LA CARNE AL DESGARRARSE
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PS3
SPLATTERHOUSE
18
namco
INCLUYE LOS TRES JUEGOS CLÁSICOS DE SPLATTERHOUSE
EL TERROR MÁS SALVAJE Y EL GORE MÁS BRUTAL
NO APTOS PARA CARDÍACOS
WWW.SPLATTERHOUSE-GAME.COM
Acéchanos en
facebook.com/splatterhousegame
namco
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
18
www.pegi.info
Splatterhouse™ & © 1988 NAMCO BANDAI Games Inc. © 2010 NAMCO BANDAI Games America Inc. All rights reserved.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Association.
"PS", "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered of Sony Computer Entertainment Inc.

La posibilidad de destruir el escenario y poder utilizar elementos del mismo contra los demonios dota a Never Dead de un componente estratégico muy interensante para afrontar las batallas de diversas formas.

ARCADIA

La compañera inseparable de Bryce que tendrá que lidiar con su nula disciplina. Arcadia tiene un carácter frío y es muy metódica a la hora de llevar a cabo las misiones que le asigna. A pesar de no tener ningún interés humano en Bryce, irá creando una profunda relación con su compañero conforme avance la historia.

PlayStation ¡EXCLUSIVA!

NeverDead

Una plaga de demonios asola el mundo y amenaza con acabar con la raza humana. Nuestra única esperanza reside en las manos de un héroe inmortal dado a la bebida y un poco pasado de peso, además de una empollona agente secreta que tendrá por compañera. Que Dios nos pille confesados...

PS3

Por Lloyd



BRYCE BOLTZMANN

Un cazador de demonios bebedor, charlatán y con un nefasto sentido del humor. Tras su derrota hace más de 500 años está maldito con la vida eterna. Con la aparición nuevamente de los demonios en el mundo intentará vengarse y acabar con ellos con ayuda de la Agencia Nacional Contra Demonios y un estilo de lucha poco ortodoxo.

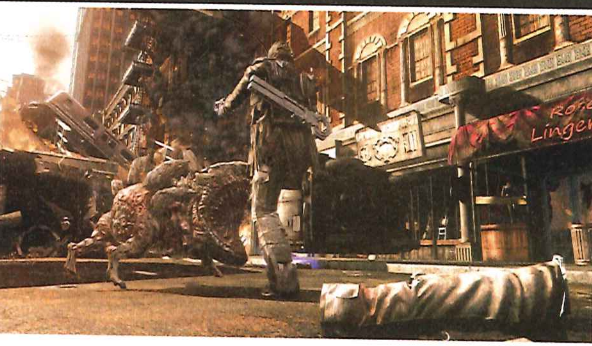
Desde su presentación en el pasado **E3** de Los Ángeles la última locura de **Konami** y **Rebellion** va tomando cuerpo. Cada vez vamos conociendo más detalles del próximo título de acción del estudio británico desarrollador de obras como *Alien Vs. Predator* o *Sniper Elite*.

El juego, que nos llegará de la mano de **Konami** y cuenta con la supervisión de Shinta Nojiri, promete una aventura de acción a raudales en la que no faltará sangre, variedad de enemigos y situaciones de lo más cómicas.

Never Dead nos plantea un mundo desolado por hordas de demonios en el que la Agencia Nacional Contra Demonios (NCDA) será la encargada de eliminar la amenaza. Para ellos trabaja Bryce Boltzmann, un charlatán maldito con una existencia inmortal desde que perdiera la batalla contra el rey demonio hace ya más de 500 años. Sin ya ningún tipo de aliciente en la vida, la aparición de los demonios nuevamente en el mundo supone un acicate para nuestro héroe, que intentará vengarse de los que le convirtieron en un ser desgraciado. En esta épica guerra contará con la ayuda de Arcadia, una nueva agente de la NCDA práctica y fría obligada a trabajar con Bryce y cuyo carácter le hará tener más de un problema con nuestro héroe.

A lo largo de la historia tendremos »

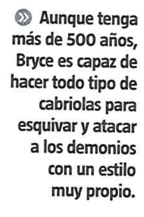






Lejos de ser el típico héroe americano, Bryce, además de no muy agraciado, está enganchado a todos los vicios, como el alcohol y el tabaco. Además su actitud le hará tener más de una discusión con Arcadia.





Aunque tenga más de 500 años, Bryce es capaz de hacer todo tipo de cabriolas para esquivar y atacar a los demonios con un estilo muy propio.









ENEMIGOS DE PELAJE VARIADO

En Never Dead nos encontraremos con demonios de todo tipo. Desde el denominado «oso panda» que nos embestirá con su brazo hiper desarrollado hasta «pajaritos» que atacarán a distancia gracias a las armas implantadas en sus piernas. Nada que todo un machote como Bryce no pueda superar.

superar fases repletas de enemigos. Para acabar con las hordas de demonios Bryce contará con un potente arsenal de armas de fuego a su disposición además de su espada-mariposa para combates cuerpo a cuerpo.

La acción se desarrolla en escenarios con multitud de elementos susceptibles de ser destruidos. Esto supone una ventaja para Bryce, que puede hacer caer una columna sobre un enemigo, romper el suelo para que quede atrapado o disparar a los vehículos para provocar una explosión. Todo ello de una manera muy realista y con un motor de físicas que promete ser espectacular.

Incluso sin una pierna podemos seguir luchando

A GOLPE DE MIEMBRO

Aunque Bryce es inmortal eso no le convierte en un ser invencible, pero su maldición sí que le dota de una capacidad de regeneración fuera de lo normal. En multitud de ocasiones nos encontraremos con que nuestro héroe pierde un brazo o una pierna y aún así sigue combatiendo. Si bien nuestra capacidad de destrucción se verá mermada en ese estado, no tiene precio ver a Bryce saltando a la pata coja para recuperar una pierna mientras le persigue un demonio, o recoger un brazo del suelo e ir atizándole con él a todo bicho viviente que se nos cruce por el camino.

El catálogo de monstruos incluye desde perros que nos atacarán en manadas a osos con una fuerza descomunal o demonios alados que podrán dispararnos desde lejos. Una pequeña muestra del infierno que nos espera para poder salvar al mundo de la plaga demoníaca.

Son muchas las incógnitas todavía alrededor de ***Never Dead***, sin embargo la opción de dar una vuelta de tuerca a la historia tan repetida de «héroe salva al mundo» con un personaje fuera del arquetipo tradicional y situaciones de lo más irreverentes nos parece un gran idea.









EVOLUTION

EL VIDEOJUEGO



EL JUEGO DEJA DE SER UN JUEGO

25 . 11 . 10

CONÉCTATE A UN VASTO MUNDO DIGITAL DE LA MANO DE ANON, UN PROTOTIPO CREADO PARA LUCHAR CONTRA UN PELIGROSO VIRUS. GRACIAS A SU DISCO DE ENERGÍA Y A SU MOTO DE LUZ PODRÁS RECORRER ESTE IMPREVISIBLE MUNDO ENFRENTÁNDOTE A SUS ENEMIGOS. PORQUE DENTRO DE TRON EL JUEGO DEJA DE SER UN JUEGO. Y AHORA PODRÁS ADENTRARTE EN EL FUTURO CON PLAYSTATION MOVE Y LA ASOMBROSA COMPATIBILIDAD CON EL 3D ESTEREOSCÓPICO. **TAMBIÉN DISPONIBLE PARA PSP Y PC.**





www.disney.es/tron







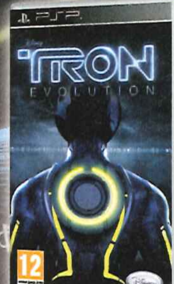
PlayStation Network















BSO A LA VENTA
EL 07.12.10

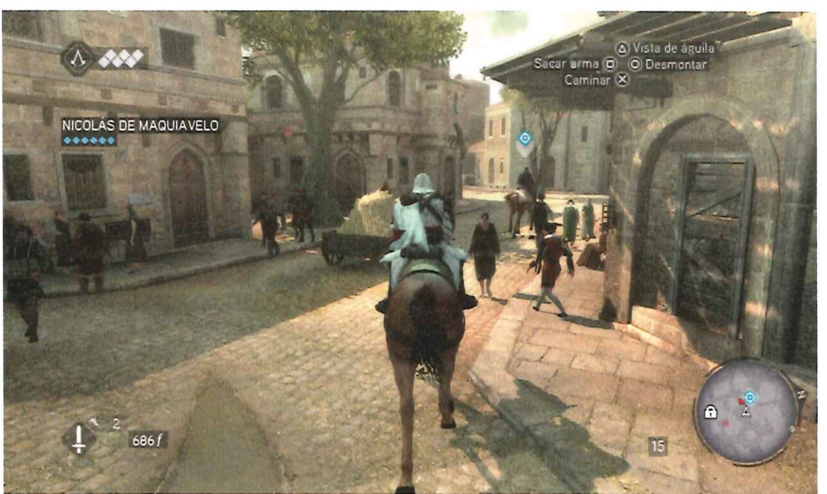
PlayStation®

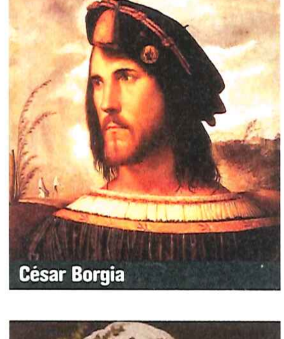
SONY
make.believe



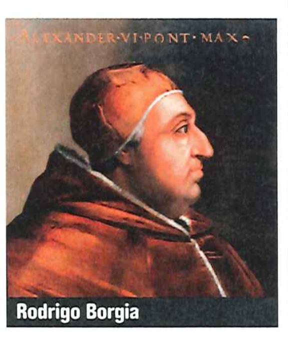
Encadenar muerte tras muerte de los enemigos es uno de los momentos álgidos de la sobresaliente aventura de Ubisoft.






César Borgia


Lucrecia Borgia

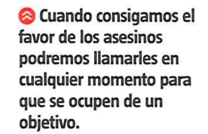


Rodrigo Borgia

UNA FAMILIA UNIDA

Rodrigo (el padre) y César y Lucrecia (hijos) son la parte de la familia contra la que se enfrentará Ezio en el juego, siendo César esta vez el cabecilla y el verdadero némesis del protagonista. No se soportan ni entre ellos, imagínate los demás.





Cuando consigamos el favor de los asesinos podremos llamarles en cualquier momento para que se ocupen de un objetivo.

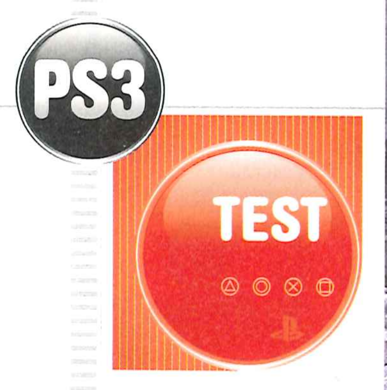
Desmond, el descendiente de Altair y Ezio, tendrá un mayor protagonismo en esta secuela.

Como ocurre en algunas películas denominadas «corales», en el juego que nos ocupa es complicado fijar el protagonismo en un único personaje o elemento. Muchas afirmarán que este honor recae en *Ezio*, el atractivo encapuchado al que controla el jugador durante la mayor parte del juego, pero lo cierto es que también la ciudad de Roma, donde trascurre casi toda la acción, podría ostentar el cargo con mucho orgullo. Y es que, como en las grandes obras de cualquier género (literatura, cine, música...) todos los elementos de la tercera entrega -a pesar de no llevar el número se puede y se debe considerar de esta forma- de *Assassin's Creed* brillan con luz propia, de forma independiente, pero también combinándose en una mecánica precisa urdida por los chicos de **Ubisoft Montreal**, que tras dos entregas han refinado esta fórmula hasta límites insospechados.

VACACIONES EN ROMA

La última vez que vimos a *Ezio Auditore* estaba resolviendo algunos conflictos pendientes con un miembro de la curia vaticana (traduciendo, que se estaba peleando nada menos que con el Papa de Roma, que por aquella época repartía algo más que bendiciones). La historia de esta secuela -el protagonismo recae en el mismo personaje, al contrario de lo que ocurrió al pasar de AC a AC2- continúa poco tiempo después, y se vuelve a emplear, de una forma aún más interesante en términos jugables, la dualidad de épocas. Tanto en el Renacimiento italiano como en el presente, un grupo de héroes lucha para impedir que la Orden de los Templarios se haga con el control de todo el globo. Si hace cinco siglos *Ezio* comandaba esta ofensiva, en la actualidad es el bueno de *Desmond*, que desde que empezó la saga ha ido ganando presencia, confianza y aptitudes, revelándose como un

SE TRATA DE UNA TERCERA ENTREGA CON TODAS LAS DE LA LEY, PESE A QUE NO PORTE EL NÚMERO

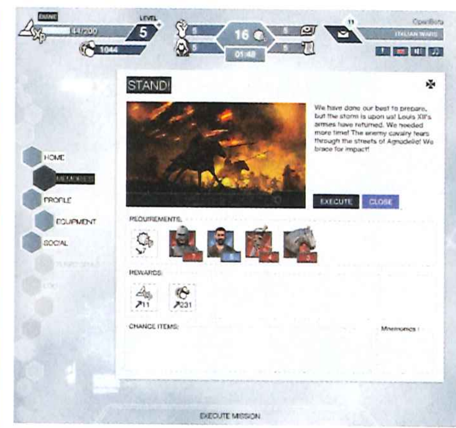








No diré cuándo ni de qué manera, pero España es uno de los escenarios del juego.



LA HERMANDAD EN LA RED SOCIAL

Legacy es el nombre del juego que puedes encontrar en Facebook sobre Assassin's Creed: La Hermandad. Se trata de un pequeño simulador en el que deberás entrenar a tus tropas de asesinos y enviarlas a realizar misiones. Lo mejor de todo es que el juego de PS3 y el de esta red pueden interactuar entre sí. ¡Entra, es gratis!







personaje importante y que sirve para dotar de continuidad a la serie. Alternando entre ambas épocas (a nuestro antojo casi siempre, aunque obviamente pasaremos mucho más tiempo en la piel del florentino) iremos desgranando los detalles de una historia que serviría por sí misma (sigue la tradición de obras como *El Código Da Vinci* o *Los Pilares de la Tierra*) para que recomendáramos el juego. Personajes -con su perfecto doblaje al castellano-, situaciones, ambientación... Todos los escenarios que recorre *Ezio* son un prodigio de diseño clásico, y la vida que desprenden no tiene comparación hasta la fecha; ni los callejones de *Liberty City* ni las planicies de la frontera mejicana nos han hecho sentir lo que esta Italia renacentista.

LA CIUDAD DE ROMA IRÁ RECUPERANDO EL ESPLENDOR DE ANTAÑO POCO A POCO

UN ASESINO BUENO, UN BUEN ASESINO

Pero ni la majestuosidad del Coliseo Romano podría ensombrecer el desarrollo jugable que los programadores han conseguido imprimir al juego. Salvo en contadas excepciones, en las que por motivos narrativos el juego se vuelve mucho más lineal, durante todo el transcurso del mismo el estilo *sandbox* alcanza su máxima expresión. En todo momento podremos decidir qué misiones realizar en la ciudad, y créeme cuando te digo que hay una gran variedad: asesinar objetivos, tirar abajo contrucciones enemigas, escoltar a personajes secundarios, conseguir dinero, explorar catacumbas (en un estilo de juego que recuerda a las mejores entregas de la saga *Prince Of Persia*)... Y todas ellas siempre con una explicación detrás que las introduce en la historia de manera magistral: que hay que vengar el honor de una prostituta apaleada, pues se venga; que hay que recoger los cadáveres de tu familia para darles un entierro digno, pues se recogen... Reconstruir la bella ciudad de Roma será un objetivo mucho más general, y ver cómo poco a poco recobra su esplendor es un placer que seguro sabrás



¡ELIGE TU EDICIÓN!

LIMITED CODEX EDITION

Aparte del juego incluye un libro de arte, mapa de Roma, cartas coleccionables, DVD con el corto Assassin's Creed: Lineage, banda sonora y contenido descargable. Su precio es de 91,50 €.

AUDITORE EDITION

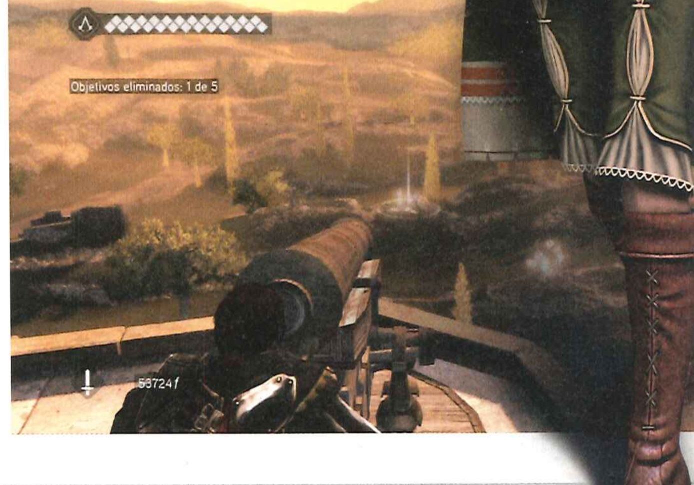
Incluye el juego, cartas coleccionables, el DVD con el corto Assassin's Creed: Lineage y códigos de decarga de contenido adicional exclusivo. Cuesta 75,90 €.



Ezio ha aprendido algunos nuevos movimientos de combate desde la última vez que le vimos.

¿Sabías que...

La identidad de un nuevo miembro de los Asesinos ha sido revelada en un cómic que acaba de aparecer. Es ruso y luchará contra el Zar Alejandro.





» Completa todas las misiones de entrenamiento del Animus y podrás encarnar a Raiden, de Metal Gear Solid.

PS3

TEST





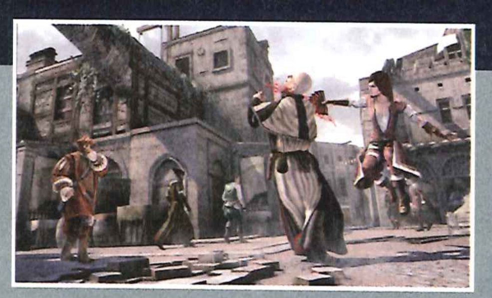
Los usuarios de PlayStation 3 cuentan con una agradable sorpresa en forma de contenido descargable exclusivo (llamado La Conspiración de Copérnico).





Modo Multijugador

Mucha expectación ha causado la inclusión de una modalidad multijugador On-line en este título, y seguro que muchos de vosotros ya habéis comprobado lo adictivo que puede resultar gracias a la beta que Ubisoft puso a disposición de los usuarios de PlayStation 3 en exclusiva hace unos meses. Las tropas de Abstergo protagonizan este modo en el que podremos encarnar varios «arquetipos» que aparecen en el juego (médico, cortesana, verdugo) en mapas cerrados también inspirados en sus localizaciones. Hay tres variedades distintas para un máximo de ocho jugadores a la vez, pero todas giran en torno a la necesidad de asesinar sin ser asesinado...



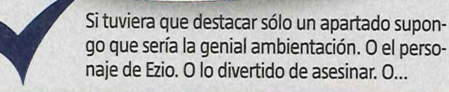






disfrutar tanto o más que hundir una de las cuchillas del protagonista en la carne de alguno de sus enemigos.

Nuevamente, nada de esto sería posible, o al menos no resultaría tan divertido, si las mecánicas de juego no estuvieran a la altura. La aventura de acción en tercera persona encuentra aquí todo lo que alguna vez deseó: los combates son rápidos, brutalmente directos y con muchas posibilidades a causa del creciente arsenal de Ezio; el *parkour* (lo de ir saltando por los tejados, vaya) ha sido perfeccionado hasta hacerlo más intuitivo que cualquier otro sistema de control; el «Sigilo» es el menos frustrante que hemos visto en juego alguno (y esto es decir mucho de un elemento que para muchos, entre los que me incluyo, suele ser evitado como la peste) y la exploración de los escenarios nunca deja de sorprendernos. Pero sin duda donde todas las virtudes del juego confluyen y se vuelven más evidentes es en el personaje de *Ezio*, carismático hasta decir basta, y con un grado de evolución a lo largo del juego que supone un aliciente en sí mismo. Armas, ropajes, habilidades, medidor de salud... Todo irá creciendo y mejorándose a la par que tu pericia y tu aprecio por el juego. Sus apoyos en forma de asesinos a su cargo suponen un nuevo elemento que ha querido publicitarse por encima del resto (por aquello del subtítulo ***La Hermandad***) pero al final no resulta más que una pequeña rueda -interesante eso sí- dentro del gran engranaje que supone el juego. Un juego que es tan bello por dentro como por fuera, como suele decirse de algunas personas, y que significa la consagración de una saga que está llamada a escribir su nombre muy arriba en el libro dorado de los videojuegos.



EVALUACIÓN

✓ Si tuviera que destacar sólo un apartado supongo que sería la genial ambientación. O el personaje de Ezio. O lo divertido de asesinar. O...

✗ Que algunos vean en el juego una secuela menor de la segunda entrega al que se le ha añadido un modo On-line.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Dudamos que alguno sufra el Síndrome de Stendhal, pero será lo más cerca que estés de él con un juego.	Genial banda sonora de Jesper Kyd, perfecto doblaje al castellano de las voces y grandes efectos.	El sistema de control introducido en el original ha sido refinado y mejorado en gran medida.	Puede que no sea tan largo como ACII, pero cuenta con decenas de misiones alternativas.	Una experiencia única en lo que a juegos en red se refiere, divertido e intenso como pocos.	Pocos juegos aprovechan tan bien las capacidades de la consola como este que nos ocupa.	Sólo el no haber jugado a los anteriores puede separarte de esta obra maestra.
9,6	9,5	9,5	9,3	9,3	9,5	9,6

Harry Potter y las Reliquias de la Muerte Parte 1

EL VIDEOJUEGO

ENFRÉNTATE A TU DESTINO. LUCHA POR TU VIDA

LA VARITA ES TU ARMA. UTILIZA TU MAGIA MÁS PODEROSA PARA COMBATIR CONTRA VOLDEMORT Y SUS FUERZAS OSCURAS EN EL MAYOR JUEGO DE ACCIÓN DE LA SAGA HARRY POTTER™. ¡ES LA GUERRA DE HECHIZOS!





Wii NINTENDO DS







XBOX 360













Uno de los flashbacks te llevará hasta 1945, y te permitirá reencontrarte con dos personajes de COD: World At War.

CALL OF DUTY BLACK OPS

TREYARCH SE REIVINDICA CON SU MEJOR OBRA






Cada nivel es como una falla valenciana con esteroides: un verdadero desmadre pirotécnico.

Objetivo del primer nivel del modo Historia: Matar a Castro. ¿Serás capaz de cambiar el curso de la Historia?




Fuga en moto desde un gulag soviético. En otros shooters éste sería el final apoteósico. Aquí simplemente es la segunda fase del juego.

KENNEDY, EL CAZADOR DE ZOMBIS

Los fiambres andantes de COD: World At War regresan en Black Ops, y no lo hacen sólos. JFK, Nixon, Fidel Castro y McNamara combaten codo a codo en el segundo modo Zombi (el primero transcurre en un cine), con modo multijugador tanto On-line, en LAN o a pantalla partida.

Parece que los creadores de *COD: World At War* han soportado bien la presión a lo largo de un año bastante movidito, tras la espantada de Vince Zampella y el resto de luminarias de **Infinity Ward** (los responsables de los *COD: Modern Warfare*). Si **Treyarch** quería demostrar de una vez su talento y hacerse fuertes dentro del seno de **Activision**, éste era el momento. No era para menos: medio planeta esperaba ansioso, y con 70€ duramente ahorrados en el bolsillo, para poder liarse a tiros en plena Guerra Fría.

DE CABEZA A POR EL BARBAS

COD: Black Ops no se anda con chiquitas. La primera fase te meterá de lleno en Cuba, en plena invasión de la Bahía de Cochinos. ¿Tu misión? Nada menos que asesinar a Fidel Castro. Con un par. Así de potente arranca un *shooter* que te llevará a Vietnam, Laos, la Unión Soviética... mientras te codeas no sólo con figuras históricas del calibre de Fidel, el presidente Kennedy y su secretario de Defensa (Robert McNamara), sino que te permitirá reencontrarte con algunos personajes de *COD: World At War*. No queremos chafarte la trama y los sorprendentes giros del modo Historia de ***COD: Black Ops***. Simplemente resaltaremos su original forma de llevar la acción de un punto a otro del globo, con distintos protagonistas (al más puro estilo *COD*) a través de 15 misiones y un argumento que

LA TRAMA SE INSPIRA EN EL MENSAJERO DEL MIEDO, UN CLÁSICO DEL CINE DE LOS 60

recuerda poderosamente a ese clásico del cine sesentero llamado *El Mensajero del Miedo*. *El Cazador*, *Platoon*, las pelis chifladas de Chuck Norris... Como sus antecesores, los homenajes a películas con las que todos hemos crecido, son numerosas dentro de un modo Historia concebido para asombrar al jugador con situaciones cada vez más deliciosamente inverosímiles. Todo muy «pasillero», desde luego, pero de una vistosidad incontestable. Saltos en *rappel*, fugas en moto -y a tiro limpio-, un inolvidable paseo en helicóptero... En total unas seis o siete horas de modo Historia que te dejarán un gratísimo sabor de boca.

Y DEL MULTIJUGADOR... ¿QUÉ?

Hace ya años que los modos Historia de los *COD* se convirtieron en un entrante (muy impactante, eso sí) con el que preparar el estómago para el verdadero plato fuerte: el multijugador On-line. Y ***Black Ops*** no es una excepción. Despedíros de la familia y todos aquellos amigos que no tengan cuenta en *PlayStation Network*, porque en los próximos meses no vais a salir de casa. **Treyarch** se ha volcado en este modo potenciando los mejores elementos de los anteriores *COD* (la customización de tu soldado, sus habilidades y armas) junto a unas cuantas novedades diseñadas para potenciar los piques y la inmersión en los combates On-line. Para empezar, han creado los puntos *COD*, la moneda con la que comprar las mejoras para las armas, »





Los protagonistas de Black Ops no se andan por las ramas a la hora de neutralizar a un enemigo en silencio.

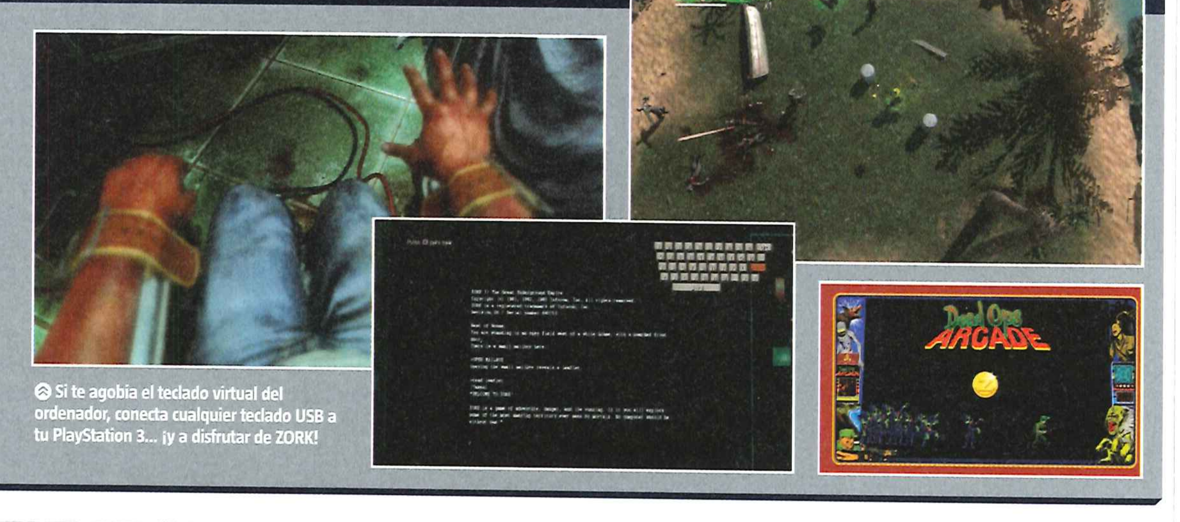




En una de las misiones llegaremos a guiar a nuestros hombres a bordo de un avión de reconocimiento SR-71 Blackbird.

Un ordenador repleto de sorpresas

El menú central de Black Ops encierra varias sorpresitas. No elijas ninguna opción de juego y pulsa frenéticamente los gatillos L2 y R2 del pad y te liberarás de tus ataduras. Investiga por la sala del interrogatorio y encontrarás un pequeño ordenador. Teclea en él «DOA» y disfrutarás de una recreativa al estilo Smash TV. Introduce «ZORK» y podrás jugar con la mítica aventura conversacional. Teclea «DIR» y accede a bocetos, mails...



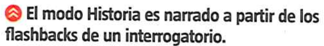
Si te agobia el teclado virtual del ordenador, conecta cualquier teclado USB a tu PlayStation 3... ¡y a disfrutar de ZORK!

» al margen de los consabidos puntos de experiencia. Podrás jugarte esos puntos *COD* en Partidas de Apuesta (con los que multiplicar tu cuenta o quedarte en la más absoluta ruina). Se han incorporado nuevos *Killstreaks* -como el coche de radio control con explosivos que acompaña a la edición *Premium* del juego- y una serie de Contratos, objetivos que tienes que cumplir dentro de un tiempo determinado, que te ayudarán a aumentar tu suma de puntos *COD*. La codicia viene a sumarse a todas las «virtudes» que desplegaban los participantes de los combates On-line de anteriores entregas. En el momento de escribir estas líneas, ***COD: Black Ops*** lleva sólo dos días a la venta. Aun así, los servidores ya son un hervidero de canallas dispuestos a degollar a su madre por ascender un grado militar o encadenar las suficientes muertes para ejecutar un *Killstreak* humillante que haga aullar a sus compañeros de clan a través de sus sudados *headsets*. Así son los *COD*, amigos. Siempre sacan lo peor de nosotros mismos. Y por Dios, que dure por muchos años.

70 EUROS MUY BIEN INVERTIDOS

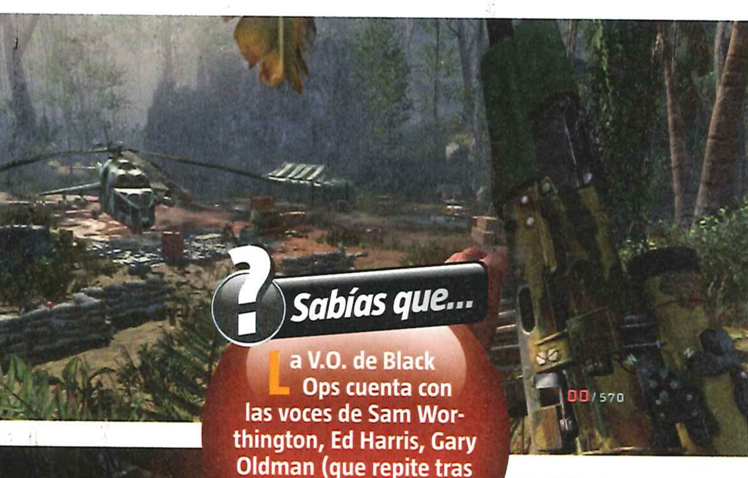
El robusto y mejorado modo On-line de ***COD: Black Ops*** es la mejor garantía de que seguirás quemando horas de juego cuando llegue la primavera y el verano. Sólo queda preguntarnos a qué recurrirá **Activision** el próximo año para vendernos nuestra ración de *Call Of Duty*. La idea de llevar la franquicia hasta los años 60 ha sido una gran idea, magníficamente aprovechada por **Treyarch**. Como todo en esta vida, el juego dista de ser perfecto. La versión **PS3** despliega momentos de brillantez gráfica (el uso de la luz durante el paseo por los túneles del Viet-Kong) con preocupantes brotes de *clipping* y una reiterativa desincronía del doblaje en castellano con los labios de los personajes. Tampoco encontramos explicación ante la ausencia de subtítulos (en algunos momentos no logras entender qué carajo dicen los personajes, ni siquiera al jugar con unos cascos 5.1). Pero frente a esto, tenemos el mejor On-line del mercado y multitud de detalles geniales (desde ver a Kennedy y Nixon matando zombis hasta el impresionante modo para televisiones 3D). Un año más, me han vuelto a conquistar. Y no lo niegues... a ti también.

El tour en helicóptero por Vietnam incluye el bombardeo de campamentos del Viet-Kong duelos contra otros helicópteros y una partidita de Ruleta Rusa.

El modo Historia es narrado a partir de los flashbacks de un interrogatorio.





Sí, será mejor recargar la fusca, porque los vietnamitas no te van a prestar el helicóptero porque sí.

¿Sabías que...

La V.O. de Black Ops cuenta con las voces de Sam Worthington, Ed Harris, Gary Oldman (que repite tras COD: World At War), Ice Cube y Topher Grace.









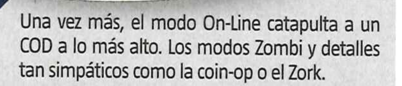




NO VOLVERÁS A VER LA LUZ DEL SOL

Si te viciaste con los modos multijugador de COD: World At War y las dos entregas de Modern Warfare, prepárate para jugarte los cuartos (concretamente los puntos COD duramente ganados en cada combate) en las nuevas Partidas de Apuesta. Podrás customizar tu personaje hasta lo inimaginable (hasta el camuflaje facial) y grabar vídeos de los combates y compartirlos con otros usuarios.

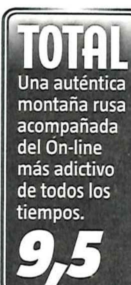
EVALUACIÓN



✔ Una vez más, el modo On-Line catapulta a un COD a lo más alto. Los modos Zombi y detalles tan simpáticos como la coin-op o el Zork.

✘ Aunque nadie niega su espectacularidad, el modo Historia no puede ser más pasillero. ¿Por qué no han incluido subtítulos?

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Algún que otro fallo menor dentro de un apartado visual apabullante. Envidio a los que tienen TV en 3D.	Buen doblaje en castellano, aunque las voces en ocasiones no se oyen bien entre tanto jaleo.	Como todos los COD, en cuanto agarres el mando no te lo quitarán de las manos ni con fórceps.	El modo Historia son 6 o 7 horitas, una mejora respecto a Modern Warfare 2. El On-line, infinito.	Se ha potenciado aún más la customización y los piques. Llegará 2012 y aún seguirás jugando.	Gráficos a 1080p. En la TV 3D baja la resolución pero se gana, y mucho, en espectacularidad.
9,4	9,3	9,4	9,4	9,7	9,3



TOTAL

Una auténtica montaña rusa acompañada del On-line más adictivo de todos los tiempos.

9,5



Género
Conducción
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
Criterion Games
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
71,90 €
www.needforspeed.com

JUEGO EN 3D

Este es el mapa de Seacrest County, el bello territorio por cuyas carreteras transcurren las carreras del juego.

LA ALTERNATIVA

SPLIT/SECOND VELOCITY
Una apuesta original y diferente, pero también muy divertida.



NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT

△ POR ALGUNAS ○ SAGAS ✕ NO PASAN □ LOS AÑOS

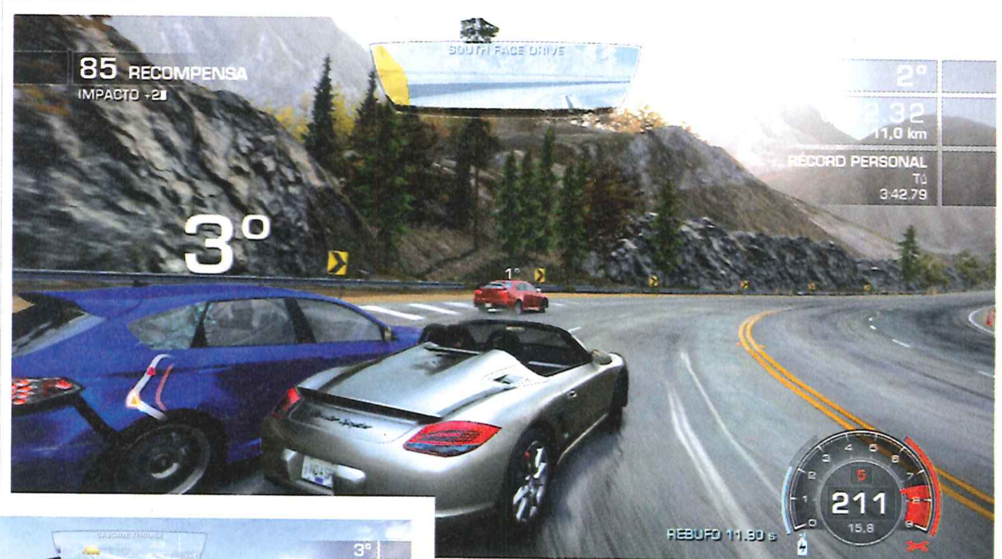
Todo producto tiene sus propios ciclos en el desarrollo de su vida útil, y uno tan longevo como es la saga *Need For Speed* (que cuenta ya con más de quince años a sus espaldas) parece que está inmerso en una renovación en toda regla, que dará como resultado dos vertientes distintas dentro del mismo. Por un lado la franquicia *Need For Speed Shift*, estrenada el pasado año con brillantes resultados, que propone un acercamiento mucho más serio -aunque sin perder la accesibilidad y jugabilidad típicas de la saga- al género de la conducción, y que contará con entregas más separadas en el tiempo (parece que la próxima llegará a mediados del año que viene). Y para los que prefieran el *arcade* de velocidad puro y duro (como el que nos ocupa en estas páginas) **Electronic Arts** lanzará un capítulo todos los años por estas fechas, aunque eso sí, encargando su desarrollo a dos estudios alternativamente: por un lado **Blackbox**, que venían haciéndolo hasta hace poco, y por otro lado los debutantes en la saga **Criterion**, que se han encargado de este ***NFS Hot Pursuit*** que ahora ve la luz. Sencillo, ¿no?

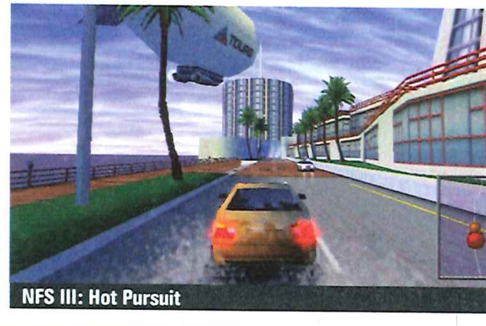
A AMBOS LADO DE LA LEY

Para este debut los programadores han decidido emplear una fórmula de juego bastante convencional, aunque no por ello menos efectiva (parece que apostar sobre seguro ha sido la tónica general, frente a las innovaciones que se habían incluido en anteriores proyectos y que, hasta la llegada de *Shift*, no habían gozado de mucho éxito entre el público de la saga). Si en la pasada entrega se introdujeron multitud de nuevos conceptos que pretendían renovar un género tan asentado como el de la conducción, en este ***Hot Pursuit*** el desarrollo se ha simplificado al máximo. Un mapa de una ficticia zona llamada *Seacrest County* sirve para acceder de forma directa y a través de un menú, (pues este ***NFS Hot Pursuit*** no es un juego de conducción libre como en su día lo fueron las entregas *Most Wanted* o *Undercover*, aunque es cierto que existe una modalidad para recorrer el mapeado sin la presión que supone una carrera) a las distintas competiciones que se irán abriendo en los diferentes circuitos que salpican el territorio. Estas carreras están agrupadas en dos tipos, según deseemos encarnar a los corredores o a los policías. El objetivo durante las competiciones de los primeros es, lógicamente, llegar a la meta antes que nadie, mientras que para los representantes de la ley lo primordial será impedirlo. »








NFS III: Hot Pursuit


NFS Hot Pursuit II

EN ANTERIORES PERSECUCIONES...

El subtítulo Hot Pursuit apareció con el tercer capítulo de la saga en la PlayStation original allá por 1998. Cuatro años después, ya en PS2 regresaron las persecuciones de corredores y policías con la secuela Hot Pursuit II.



Estrellar el vehículo no tendrá mayores consecuencias que la pérdida de unos pocos segundos de tiempo.



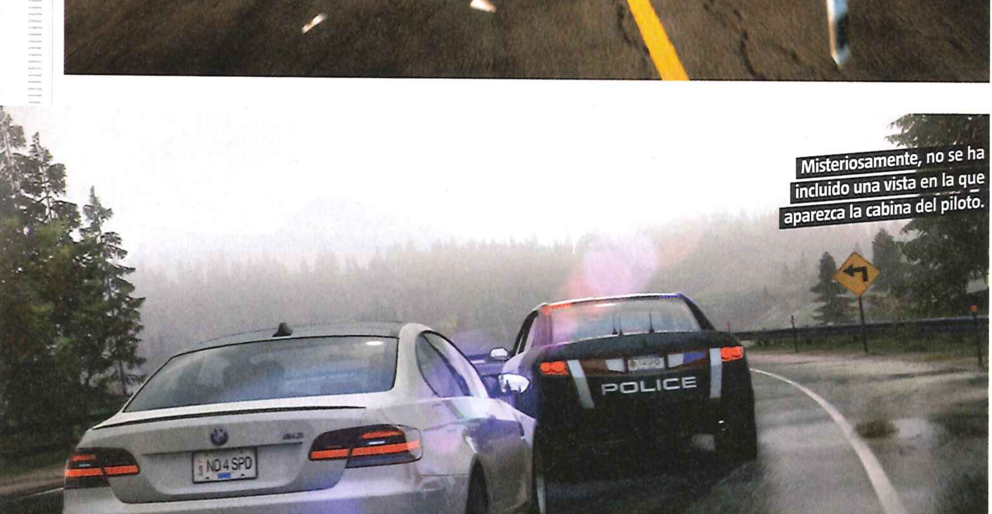


La variedad de vehículos no es la más elevada del género, pero están representadas auténticas joyas.

La pretendida diferencia entre ambas experiencias al final, con el juego entre manos, (se hablaba de dos tipos de juego completamente distintos y separados) no es tal, pues en todo momento podremos elegir un tipo de prueba y otra y su integración está bastante lograda, aunque si preferimos decantarnos por una de las dos podremos hacerlo. Los detalles que cambian no son muchos, pero son importantes. Los corredores van ascendiendo escalafones en su rango de búsqueda, mientras que los policías van ganando puestos en su profesión. Los vehículos de cada vertiente son únicos, y entre ellos podremos encontrar los modelos más impresionantes de deportivos de última generación, los típicos *muscle cars* americanos y hasta furgonetas policiales. Incluso las «armas» -si es que se pueden considerar como tal, no esperes misiles ni nada por el estilo- son diferentes para unos y para otros (los polis incluso pueden recurrir a un helicópero del cuerpo para frenar el avance de los «domingueros»). Por lo demás, no tiene mucha más miga este modo principal: no hay un sistema de dinero, los diferentes vehículos son entregados automáticamente y no se pueden mejorar, y los pilotos no van ganando experiencia como ocurría en *NFS Shift*. Más *arcade*, imposible. En cuanto al sistema de control, no se trata de una copia del de *Burnout* como muchos podían pensar, ya que se requiere el uso del freno -de mano, eso sí- para derrapar como única estrategia válida para tomar las curvas con garantías. Un sistema que

LA INTEGRACIÓN DEL JUEGO CON PSN ES UNA DE SUS GRANDES BAZAS

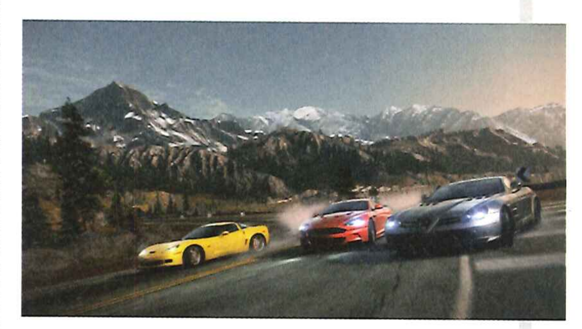


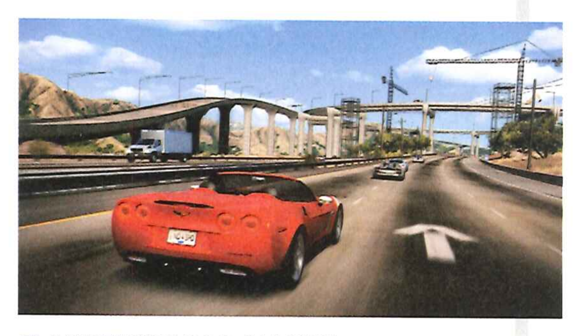


Misteriosamente, no se ha incluido una vista en la que aparezca la cabina del piloto.









gustará a los seguidores de *OutRun* (de hecho nos ha recordado bastante al clásico de **Sega**), y que desde luego permite al juego distanciarse de la competencia y ganarse una personalidad propia dentro de los *arcades* de conducción sin mayores pretensiones que divertir y asombrar los sentidos (podríamos compararlo con un *Blockbuster* de verano si fuera una película, mientras que juegos como *Gran Turismo* serían más «cine de autor»). Otro elemento que destaca positivamente es que los circuitos son cerrados, por lo tanto se evita el sentimiento de impotencia que sobrevenía en *Burnout Paradise* cuando perdíamos una carrera por no tomar el camino correcto, algo que nuestros rivales siempre hacían, claro está.

Según sus programadores, este ***NFS Hot Pursuit*** ha sido diseñado para exprimir al máximo las posibilidades de Internet de la consola, y eso es algo que se nota en sus posibilidades sociales, dominadas por un *Autolog* que nos mostrará en todo momento nuestra progresión comparada con la de nuestros amigos en el juego, con lo que se consigue una motivación «extra» a la hora de competir en sus sinuosas carreteras.

EL MULTIJUGADOR ON-LINE

Las carreras multijugador permiten que un máximo de ocho jugadores On-line (no existe la opción de pantalla partida) compitan en solitario o formando equipos. La inclusión de las diferentes armas a utilizar por policías y corredores, junto con el detalle de que tu recompensa siga aumentando en esta modalidad, hacen de él uno de los mejores que hemos visto recientemente.

EVALUACIÓN



Pese a las limitaciones de su modo principal, encontrarás divertidas sus carreras, siempre que te acostumbres a su peculiar control.

Competir en una carrera tras otra, sin hacer nada entre ellas puede acabar cansando a las pocas horas, si no recurres al On-line.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
La belleza de sus paisajes y vehículos salta a la vista. Un entorno limitado pero muy llamativo.	Un apartado bastante cuidado, aunque las voces en castellano son muy poco apasionadas.	Más que en la pericia del conductor, la clave de la victoria consiste en dominar el derrape.	Su modo principal es bastante limitado, aunque al entrar en la red la cosa gana muchos enteros.	Sin duda el punto fuerte del juego. Cuenta con un gran número de opciones en este sentido.	El juego empleará el modo 3D tan de moda, aunque aún no hemos podido probarlo.
9,1	8,7	8,9	8,9	9,2	8,8



TOTAL
Un arcade de conducción notable y vertiginoso, aunque esperábamos más de Criterion.
9,0

TEST

PSP

Género
Acción
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Ready At Dawn
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
128 KB
P.V.P. Recomendado
29,99 € (UMD)
26,99 € (Descargable)
www.spartansstandtall.com

18

Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

GOD OF WAR
GHOST OF SPARTA

UN KRATOS MUCHO MÁS PORTÁTIL Y FAMILIAR

Es difícil dar crédito a los incesantes rumores que sitúan como inminente el anuncio de la sucesora de la primera consola portátil de **Sony**, nuestra querida **PSP**, al menos mientras sigan apareciendo títulos como este ***God Of War: Ghost Of Sparta***. Es obviamente inevitable que este hecho se produzca (la consola ha tenido ya un ciclo de vida bastante respetable) y nos encontremos dentro de nada con un dispositivo capaz de dejar en ridículo a los juegos actuales (se habla de gigahercios de potencia, pantalla más grande, controles táctiles, etc.) pero desde luego por el momento poco más se puede pedir a esta pequeña, sobre todo cuando se pone en las manos de quien mejor ha sabido exprimirla. **Ready At Dawn**, los californianos responsables del título que no ocupa (en colaboración con los estudios de **Sony C.E.** en Santa Mónica) ya nos habían ofrecido sendas joyas con *Daxter* y el anterior capítulo de *God Of War* para este sistema, *Chains Of Olympus*, aparecido hace un par de años. Ahora se despiden de **PSP** por todo lo alto, pues su próximo proyecto aparecerá en **PlayStation 3**, parece ser.

Al igual que su predecesor, este *GOW* se desarrolla en el periodo de tiempo que tiene lugar entre los sucesos acaecidos en el primer y segundo capítulo de la serie. *Kratos* ya ha derrotado a Ares y se ha coronado (no por gusto) como Dios de la Guerra. Sin embargo, el argumento esta vez se centra mucho más en el propio protagonista, en descubrir al jugador cómo ha llegado a convertirse en el cruel guerrero que es y en relatar la oscura historia familar, en concreto la suerte que ha corrido su hermano Deimos, cuya búsqueda será uno de los pilares del desarrollo del juego. La Atlántida, Esparta, el interior de un volcán, la isla de Creta o los reinos de Tanatos, dios de la muerte serán algunos de los bellos escenarios que recorrerá el protagonista. Ya sabéis que una de las características definitorias de la serie ha sido siempre la grandeza de sus escenarios, llenos de impresionantes muestras de arquitectura clásica ante la que *Kratos* aparece muy pequeño, y esto se mantiene aquí, en parte gracias al buen uso de su cámara fija que consigue los ángulos más cinematográficos.

La historia, a diferencia de otros juegos similares, sí que supone un aliciente para continuar, mientras que en su apartado jugable encontramos más bien pocas novedades. *Kratos* sigue empuñando como arma principal las Espadas de Atenea con las que puede realizar infinidad de *combos* tanto en tierra como en el aire. Un nuevo poder le permite imbuír de fuego a las susodichas, lo que añade más posibilidades (también se empleará esta función en algunos *puzzles*), y como arma secundaria incorpora un escudo y lanza espartanos. También hay dos nuevos tipos de magia y, en general, *Kratos* sigue siendo igual de apto para la lucha, y lo »

KRATOS AHONDA EN LOS SECRETOS DE SU PASADO FAMILAR Y BUSCA A SU HERMANO DESAPARECIDO

LA ALTERNATIVA



DANTE´S INFERNO
Un alumno aventajado de Kratos que también visitó PSP hace poco.



Cuando veas un botón círculo girando sobre algún enemigo medio derrotado, ya sabes que es la hora de acabar con él de forma espectacular...

El modelo de Kratos ha sido creado desde cero en esta segunda entrega para la portátil con el fin de dotarle de un mayor grado de detalle.

Sabías que...

Este título incluye como extra una «skin» para Kratos en God Of War III de PS3 que le hace adoptar la apariencia de su buscado hermano Deimos.

Kratos contará con dos poderes mágicos distintos. El que podéis ver aquí, llamado El Ojo de Atlantis, provoca una descarga eléctrica sobre varios enemigos.





Los puzzles siguen teniendo su protagonismo. Ya sabes: arrastrar pilares, encontrar palancas, etc.

El interior de un volcán es uno de los primeros escenarios que visitará Kratos en su nueva aventura.





BUNDLE GOD OF WAR G.O.S.

Si aún no tienes PSP, o quieres renovarte con la última versión, por el módico precio de 169,99 € puedes hacerte con el pack que incluye la consola PSP-3000 en color negro y el juego correspondiente.



que es mejor, el sistema de combate, gracias a los años de experiencia, ha sido refinado hasta el máximo posible, y es más que nunca toda una delicia ir acabando con los distintos enemigos, ya sea a golpe de *combo* o con los espectaculares *Quick Time Events* que irán apareciendo en los momentos álgidos.

La dificultad se encuentra perfectamente ajustada (con sus tres niveles a elegir) y el ritmo de juego, tres cuartos de lo mismo. Nunca te encontrarás haciendo lo mismo durante el tiempo necesario para que sea aburrido, pues los momentos de acción salvaje se alternan con la exploración de los majestuosos entornos y la resolución de algunos sencillos *puzzles*, sin olvidar las espectaculares secuencias cinemáticas generadas con el propio motor del juego. Motor gráfico que mejora, si es posible -que lo es- lo visto en *Chains Of Olympus*. Más personajes en pantalla de forma simultánea, un *Kratos* con más detalle -y que se mueve a las mil maravillas- y una fluidez total para disfrutar de la aventura. Algo parecido ocurre con el apartado sonoro, totalmente digno de ser disfrutado con auriculares.

Un adjetivo que, sin embargo, no se le puede aplicar a este gran juego es el de «revolucionario». Sus programadores han querido hacer lo que mejor saben, ofrecer al jugador «más de lo mismo» (de la misma excelencia, claro) para despedirse de la consola. Y pocas alternativas dentro de los juegos de acción pueden siquiera medirse con este título que ha llegado después de años de evolución dentro de los juegos para la portátil de **Sony**.

EVALUACIÓN



Se trata de la mejor versión posible que se nos ocurre de las aventuras de Kratos en una portátil con la potencia de PSP.



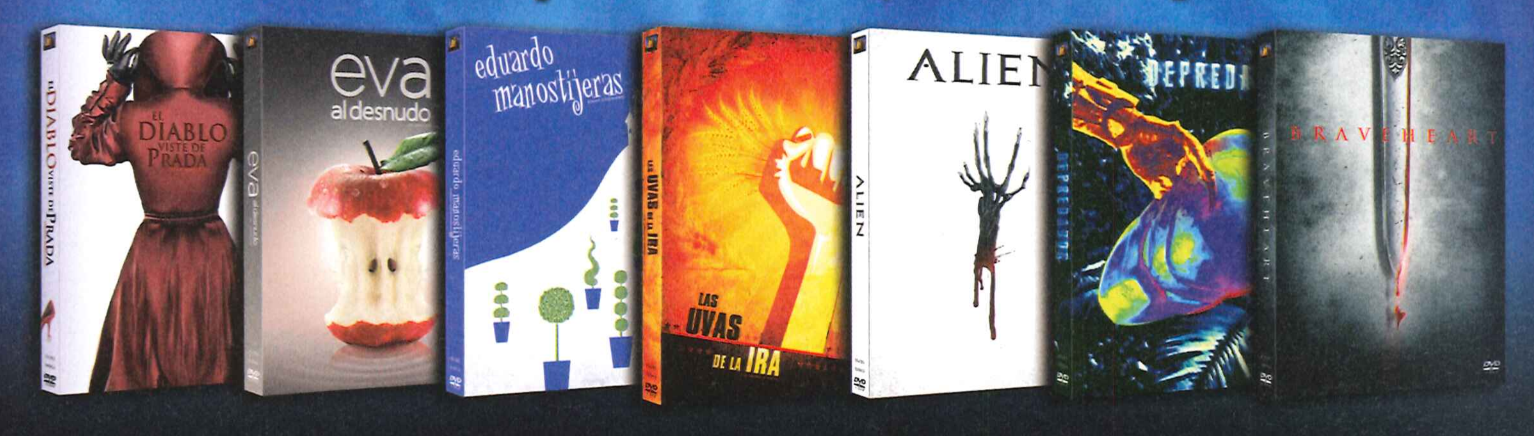
Es inevitable: al jugar con este título no podemos dejar de recordar los grandes momentos pasados con GOW III en PS3... Y no es lo mismo, claro.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Estamos seguros de que poco, muy poco más se puede hacer con la potencia de la portátil de Sony. ¡Esto es exprimir!	La grandilocuencia de su banda sonora sigue siendo una de sus señas de identidad. Voces en castellano.	Este apartado también ha alcanzado su punto máximo de refinamiento en esta nueva entrega.	Bastante más largo que su predecesor en la portátil, aunque sin llegar a los niveles de la tercera entrega aparecida en PS3.	A Kratos no se le ha dado bien nunca eso de compartir sus andanzas, siempre ha sido un héroe solitario.	Uno de los mejores juegos de acción de la temporada, y uno de los mejores títulos para PSP.
9,4	9,3	9,3	9,1	-	9,3

UN REGALO
COMO NUNCA HABÍAS VISTO

Las nuevas ediciones especiales contienen
postales de tus películas favoritas
y una **nueva presentación** que es todo un regalo...





El diablo viste de Prada • Eva al desnudo • Eduardo Manostijeras • El Planeta de los Simios
Las uvas de la ira • Alien • Depredador • Braveheart • The Rocky Horror Picture Show

SEAS COMO SEAS, ÉSTE ES TU REGALO



No pares de cantar con tu **Pack de Película y Banda Sonora Original**,
disfruta ya de la acción con las mejores **Sagas Completas**,
descubre por primera vez la **edición de un disco de Star Wars: todos los episodios de las dos Trilogías**
y siéntete como un auténtico héroe con el nuevo **Pack Super Héroes**.



Síguenos en: **www.facebook.com/FoxHomeSpain**









PS3



Género
Acción/ Aventura RPG
Compañía
Bethesda
Desarrollador
Obsidian
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores



On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí
P.V.P. Recomendado
71,95 €
fallout.bethsoft.com

18

LA ALTERNATIVA



BORDERLANDS GOTY
Otra nueva visión apocalíptica pero ésta vez de la mano de Gearbox y 2K Games.

FALLOUT NEW VEGAS

LA EPOPEYA RADIACTIVA CONTINÚA

Si existe el hombre, existe la guerra. *Fallout* es una visión apocalíptica de una realidad que teme el hombre, una lucha contra su propia extinción. El sublime *Fallout 3* fue una obra de arte en formato electrónico entendible desde su profundo espíritu y su impagable cantidad de detalles. Nuestro primer contacto con ***Fallout NV*** nos dejó una cosa clara: es el *Fallout* del hoy, con reminiscencias del ayer. El trabajo de **Obsidian Entertainment**, con integrantes que trabajaron en los *Fallout* originales, ha sido excepcional, aunque respetando la fórmula creada por **Bethesda Game Studios**, aderezándola con ciertos guiños y mejorando aspectos jugables. A primera vista estamos ante un «más de lo mismo», pero con la consecución de las horas observamos que **Obsidian** ha creado un *spin off* tan único e imperecedero como *Fallout 3*, una amalgama de sorpresas que van desde el primer minuto hasta las cientos de horas que salpica la experiencia.

El juego no comienza de una manera tan magistral como la anterior entrega, sino que va directamente al jugo. Tras la edición del personaje, la elección de los atributos y las habilidades especiales saldremos al imponente desierto de Mojave, la Nevada post-apocalíptica que reina sobre el jugador y lo maneja a su antojo. El mapeado de ***New Vegas*** es tan ingente e insultante en tamaño como lo fue en *Fallout 3*, pero ahora se ha dado paso a terrenos más montañosos que podremos recorrer, a desiertos donde la vista no logra alcanzar, y a una línea de horizonte de infarto, pudiendo ver ciudades y estructuras a más de 20 minutos de andadura. Cuesta creer, pero la cantidad de detalles que engloba el videojuego supera a la de su antecesor y, cada vez que juguemos al título, sentiremos que es una experiencia completamente nueva, sorprendiéndonos sin cesar en sus más de 100 horas de juego. Lo que diferencia este nuevo *Fallout* del anterior son los sistemas de diálogos, las distintas facciones y el nivel *hardcore*, que ha sido rebautizado como Difícil. El sistema de diálogos se ha potenciado -algo de lo que **Obsidian** sabe mucho- y se ha pulido una trama argumental repleta de giros, sensaciones encontradas e inteligencia en su exposición. El juego madura conforme nosotros crecemos, provocando el peso de las horas un cambio natural en las acciones

Por DaWei



Súper mutantes tan feos y tan femeninos como este serán nuestros nuevos enemigos.





Habrá ciertas estructuras a lo largo del extenso mapa del juego que personificarán una paz bañada de sangre. Un mundo descontrolado comandado por facciones.



MEJOR ACOMPAÑADO QUE EN SOLITARIO

A lo largo de la aventura podremos contar con varios aliados a nuestro lado, algo que ya pasaba en el anterior juego pero con importantes novedades gracias a las nuevas órdenes que les podremos dar. Desde un perro a lo Terminator hasta alguna bella damisela con ganas de mucha guerra.

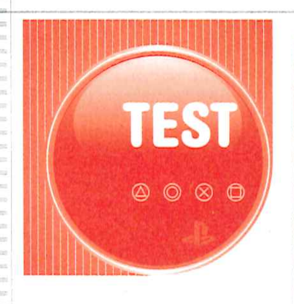




del jugador, que debe saber adaptarse a las exigencias del guión. Aquí no seremos malos o buenos, simplemente actuaremos conforme a nuestros intereses, siendo mejor recibidos por unos y odiados por otros. Las tornas van cambiando, y nuestra personalidad se moldeará de forma natural a las distintas consecuencias.

En el juego reinan dos facciones principales: la Legión del César y la RNC, aunque también habrá otros grupos con un gran peso. Podremos ir desbloqueando misiones secundarias exclusivas dependiendo de nuestras relaciones con todos los grupos, provocando que precisemos de jugar una partida nueva o cambiar de rumbo moral para alcanzar todas las misiones secundarias presentes. Las misiones pueden resolverse de distintas maneras, ya sea intentando contentar a una de las partes o bien buscando alguna solución salomónica. El modo Difícil puede ser activado o desactivado en pleno juego, y es quizás el reto que necesitaban los jugadores que se pasaron el anterior *Fallout*. Ahora necesitaremos beber para no deshidratarnos, dormir, la munición nos pesará, los estimulantes no son inmediatos y, en definitiva, tendremos que licenciarnos en el arte de la supervivencia y más. Otra »

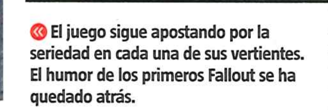


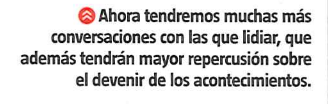




En ciertos lugares es mejor ir desarmado, por si nos reciben con una lluvia de plomo. Ahora los estimulantes escasean mucho más, con lo que conviene ir tranquilo.




El juego sigue apostando por la seriedad en cada una de sus vertientes. El humor de los primeros Fallout se ha quedado atrás.


Ahora tendremos muchas más conversaciones con las que lidiar, que además tendrán mayor repercusión sobre el devenir de los acontecimientos.

RE-PERSONALIZACIÓN

Al principio del juego se nos harán varios test para delimitar nuestra personalidad, los parámetros iniciales y las habilidades. Pero conforme avancemos en la aventura se nos permite cambiar paulatinamente a nuestro personaje hasta hacerlo a imagen nuestra.

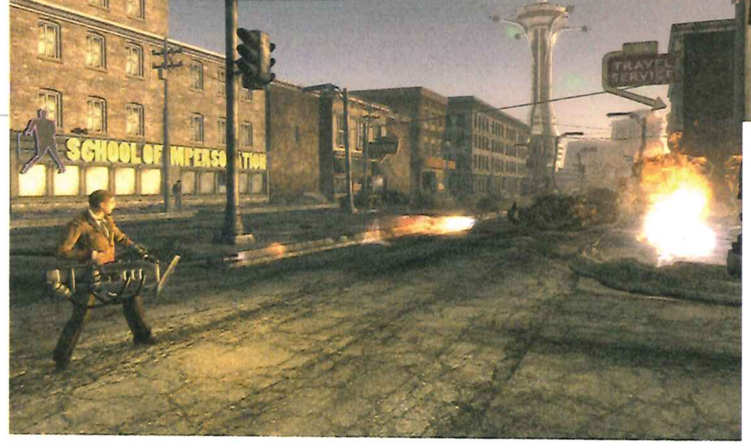




novedad de peso radica en la mejora en el apuntado en tiempo real, haciendo que la asistencia del *V.A.T.S.* sea más estratégica que obligada.

En todo caso lo que da nombre al videojuego es ***New Vegas***, la ciudad del pecado que está pincelada a modo de sueño hegemónico, un *tsunami* de entretenimiento, mala vida y en general, un oasis en el desierto de un mundo devastado por la estupidez humana. ***New Vegas*** es un continuo contraste, una zona muy cuidada por parte de **Obsidian** y donde el argumento toma su verdadero peso. El título usa el motor *Gamebryo*, que adolece de los mismos problemas que *Fallout 3* u *Oblivion*, aunque es un motor que se presta para la atmósfera de juego masiva que caracteriza a la serie. Así, esta entrega ha mejorado ciertos detalles en los mapeados, con mejor recreación de las texturas y rostros más realistas de los personajes. Pero en el lado negativo, la vista en tercera persona sigue siendo menos realista y poco cuidada, con bastantes dientes de sierra, una tasa de *frames* que se resiente en los entornos abiertos y una presencia bastante molesta de *bugs*, algo que **Bethesda** ha corregido con sucesivos parches. Siguen destacando los efectos de polvo, de partículas y la iluminación, pudiendo contemplar el atardecer o el amanecer desde distintos puntos del mapa acariciando el desierto de Mojave y cubriéndonos de un manto de sigilo para preparar emboscadas. El sonido es tan fabuloso como el acostumbrado. Las 65.000 líneas de diálogo están dobladas correctamente a nuestro idioma. De nuevo las emisiones de radio contienen esos temas de mediados del siglo pasado que endulzan la áspera agonía de un mundo devastado.

Fallout: New Vegas es la misma experiencia de *Fallout 3* pero elevada a una nueva dimensión. Recoge y potencia los puntos fuertes de su antecesor, conserva el éxito y lo recubre de nuevas ideas que le sientan fenomenal a la serie. Aporta un mayor número de misiones, mejoras jugables, mayor variedad de armas, enemigos y situaciones, con un impulso creativo en las armas y en la faceta de supervivencia. ***Fallout: New Vegas*** es una enorme historia de razones y consecuencias, una visión jugable de los despropósitos del hombre, un conjunto de ideas llevadas a buen término y un título que simplemente las palabras no pueden abarcar, solo las sensaciones. Innova a su manera, sorprende desde dentro hacia fuera y **Obsidian** pone un broche de oro final a uno de los más acertados renacimientos producidos en los últimos tiempos.



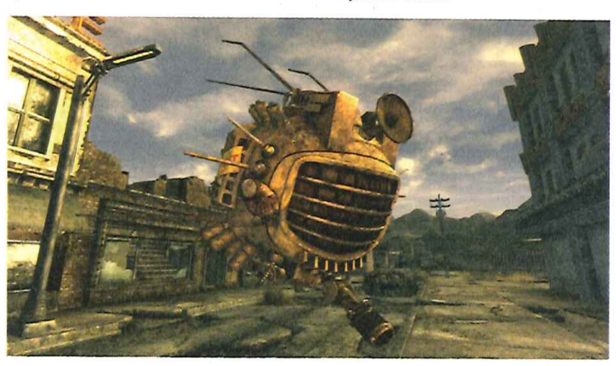


Todos los animalitos de Mojave nos van a dar la bienvenida a poco que nos separemos de la carretera. Más te vale ir armado y saber correr.





Una montaña rusa, casinos, hoteles, restaurantes y mucha arena. Eso sí, conviene ir hasta arriba de chapas.







PULIÉNDOSE LAS CHAPAS

New Vegas ofrece una amplia oferta de minijuegos para desconectar de los peligros que nos acechan. Así, podremos jugar al Blackjack, a la ruleta, a las cartas de colección e incluso a los siempre absorbentes tragamonedas.

Ahora la Nuka-Cola ha perdido fuerza y debemos consumir mucha Sunset Sarsaparilla, pero no dispares si has bebido.

EVALUACIÓN

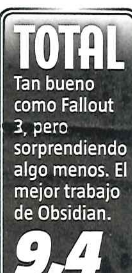


La inmensidad del mapeado, el peso de las decisiones, la ingente cantidad de misiones, los detalles impagables que nunca cesan...



Bajadas de frames, dientes de sierra, congelaciones de imagen, bugs... menos mal que Bethesda ya ha sacado un parche.

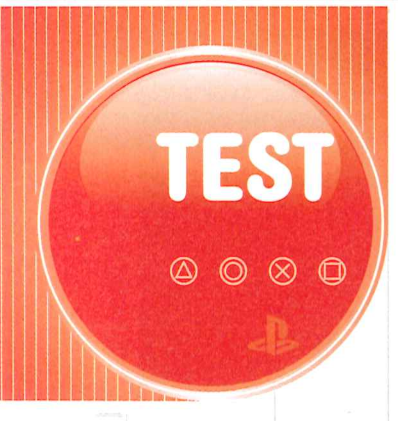
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Mejores texturas, escenarios con más detalles y personajes mejor definidos. Pero un apartado mejorable.	El score es magnífico, el sonido ideal y las voces en castellano una delicia. De lo mejorcito.	Hoy día existen pocos videojuegos que ofrezcan tantas posibilidades de juego. Exquisito.	Más de 100 horas nos esperan con un mapeado tan grande como el de Fallout 3. Inabarcable.	Se esperan DLC para el juego, tal como pasó con Fallout 3.	Poco más de sí puede ofrecer el motor Gamebryo. Varias bajadas de frames, algunos bugs...
8,5	9,6	9,5	9,7	-	8,5



TOTAL

Tan bueno como Fallout 3, pero sorprendiendo algo menos. El mejor trabajo de Obsidian.

9,4

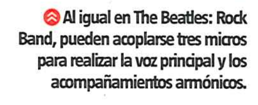






Género
Musical
Compañía
MTV Games
Desarrollador
Harmonix
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
x7
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
71,99 € (juego)
129,99 € (juego+teclado)
www.rockband.com
12




Al igual en The Beatles: Rock Band, pueden acoplarse tres micros para realizar la voz principal y los acompañamientos armónicos.

Sabías que...

El proximo Marzo llegará la Fender Squier Stratocaster, que cambiará los botones por seis cuerdas. Será una guitarra real, con conexión MIDI.







ROCK BAND 3

LLEGÓ LA HORA DE TOMÁRSELO EN SERIO

Hace ya tiempo que se conocían las intenciones de **Harmonix** por dar un vuelco a los simuladores músicales. Aquel ambicioso juego «que nos enseñaría realmente a tocar un instrumento» del que habló Giles Martin (productor del *The Beatles: Rock Band*) en un par de entrevistas ya es una realidad. Se llama ***Rock Band 3*** y nos va a obligar de nuevo a vaciar nuestra cuenta corriente... y nuestra habitación de trastos. Échale la culpa al exigente y deslumbrante modo *PRO* y la caterva de nuevos instrumentos que ha parido **MadCatz** en colaboración estrecha con **Fender**.

Si las guitarras con seis botones en el traste hace tiempo que no suponen un desafío para tí, prepárate para echarle el guante a la *Fender PRO Mustang* y sus 102 botones en el mástil y seis cuerdas en el cuerpo, que te acercarán a la sensación de tocar una guitarra real como jamás lo ha hecho un videojuego hasta la fecha. La incorporación de modo *PRO* en guitarra y batería (ahora tendrás que vértelas con tres platos reales) viene acompañado de un nuevo fichaje para la familia *Rock Band*: el teclado. Dominar sus 25 teclas tampoco será tarea fácil, aunque en el modo Normal sólo tendrás que aprender a tocar con una sola mano (a lo Nacho Cano).

Sea cual sea tu elección de instrumento, si afrontas el desafío *PRO*, te esperan meses de duro trabajo. Tendrás que aprender a colocar las manos, a encadenar acordes por el mástil de la guitarra... tal y como sucedería con un instrumento real. Los inicios serán duros, pero contarás con distintos tutoriales y una curva de aprendizaje diseñada en conjunción con la Escuela de Música de *Berklee* (vecinos de **Harmonix**). Tanto esfuerzo tendrá su recompensa cuando os juntéis siete amigos (tres de ellos encargados de la voz principal y los coros, tal y como sucedía en *The Beatles: Rock Band*) y quedes como un titán de las seis cuerdas o un dios del teclado.

¿Y si decides no comprar los nuevos instrumentos? Bueno, en ese caso, la experiencia ***Rock Band 3*** pierde fuelle. Se han añadido toneladas de desafíos que te animarán a avanzar con tu grupo, pero muchos de los 83 temas del nuevo repertorio se han elegido pensando en el teclado (*The Doors*, *Bon Jovi*, *Foreigner*...) y tus primeros pasos con la guitarra *PRO*, por lo que pierden bastante si se tocan con los instrumentos antiguos. Si realizas el esfuerzo económico de comprar los instrumentos *PRO*, hallarás el más ambicioso simulador musical de la historia. O eso, o compras una guitarra real de una vez. Con el tiempo y la pasta dedicadas a *RB* y *GH* ya serías el maldito Yngwie Malmsteen.

MUCHOS DE LOS 83 TEMAS DEL REPERTORIO DE ROCK BAND 3 SE HAN ELEGIDO PENSANDO EN EL TECLADO

LA ALTERNATIVA



THE BEATLES ROCK BAND. El anterior juego de Harmonix está disponible por menos de 20€.

Por Nemesis



¿PERO AÚN TE QUEDA SITIO EN CASA?

129,99 €

MIDI Link
Esta coqueta caja convierte dispositivos MIDI en instrumentos válidos para Rock Band.

39,99 €

79,99 €

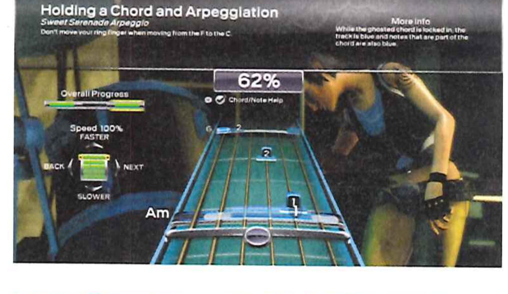
Batería PRO
Pedal mejorado, cuatro bombos y tres platillos, esenciales para el modo PRO.

PRO Mustang
Sus 102 botones en el mástil y seis cuerdas te acercan a la experiencia de tocar una guitarra real.

149,99 €

Teclado PRO
Inalámbrico, puede colocarse en horizontal o en bandolera como una guitarra, a lo años 80.









La asociación de Harmonix con MadCatz garantizará la distribución de todos los periféricos en España, no como sucedió con los anteriores Rock Band.



MODO PRO: TUS DEDOS SANGRARÁN...

Viendo las nuevas guitarras parece complicado tocar en modo PRO. Y créeme, lo es. Por suerte cuentas con un tutorial que te irá enseñando a colocar las manos, a formar y encadenar acordes, mientras ves en pantalla la posición de tus dedos según vayas pulsando los botones dispuestos a lo largo del mástil. El teclado no es menos duro, pero clavar The Power Of Love, frente a tus amigos, lo compensa todo.

EVALUACIÓN



La incorporación del teclado es toda una revolución dentro del catálogo musical de RB. Los tutoriales son un magnífico profesor de música.



Da vértigo ver los 70 botones y seis cuerdas de la guitarra PRO. Las canciones antiguas del catálogo RB no soportan el nuevo teclado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Como siempre, en un plano secundario frente a la música. Aun así tienen detalles graciosos.	83 temazos de todo pelo, y acceso a más de las 2.000 canciones del repertorio de Rock Band.	Tocar con amigos, una delicia. El modo PRO es un infierno, pero la recompensa es enorme.	Tienes por delante meses y meses de aprendizaje para cada instrumento en el modo PRO.	Ya se han anunciado paquetes de The Doors y Bon Jovi, pensando en el teclado. Y llegaran más.	Descarga de canciones y juego On-line, soporte para siete jugadores... tu PS3 echará humo.
8,5	9,5	9,1	9,4	9,3	8,5





El modo Hermitaño o Sennin Moodo ha llegado a PS3, y mucho antes de lo que es costumbre por nuestras tierras.

TEST

PS3





Género
Lucha
Compañía
Bandai
Desarrollador
CyberConnect 2
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí
P.V.P. Recomendado
60,95 €
naruto.namcobandaigames.com

12

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

NARUTO SHIPPUDEN
ULTIMATE NINJA STORM 2

GRAN NARUTO Y MEJOR VIDEOJUEGO

Por norma general, las *reviews* sobre videojuegos basados en series de *Anime* concluyen con una lapidaria frase: «*te gustará si eres fan*». Sin embargo pensamos que esta segunda entrega de *Naruto* en **PS3** no merece semejante frase como conclusión, pues en esta ocasión **CyberConnect 2** ha roto la barrera que separa videojuego para *otakus* de un título de lucha con todas las de la ley. ***Ultimate Ninja Storm 2*** se revela como una de las sorpresas del año y, si bien considerarlo una alternativa a *Tekken 6* o *Super Street Fighter IV* es claramente excesivo, se presenta ante nosotros como un gran complemento para ambos. Lógicamente si eres un buen «Narutista» lo disfrutarás más, pero si no lo eres te recomendaríamos (aparte de que te pongas a ver el *Anime* como un descosido) que, si sabes apreciar los buenos videojuegos, le des una oportunidad.

Pero, y bien, ¿cuáles son las virtudes de esta secuela para que lo andemos elevando a los altares de esta manera? Pues la primera la podéis ver en estas páginas: esto no son gráficos, esto es la Octava Sinfonía del *Cel Shading*. A pesar de pequeños defectos fácilmente perdonables como son algo de *jagging* y alguna que otra línea bailona, ***Ultimate Ninja Storm 2*** es un espectáculo de inefable colorido capaz de representar todos los matices de la serie a una velocidad de vértigo y con suavizante incorporado. Es mirarlo durante tres segundos y quedarse embobado, literalmente. Pero este lujoso apartado visual no se encarga sólo de ornamentar, sino de darle sentido y consistencia al juego. Cada uno de los 42 luchadores que componen la plantilla está representado fielmente con su propio estilo de lucha y sus movimientos, lo cual como decimos no se trata de estética, sino como en cualquier buen juego de lucha, de otorgar al jugador una experiencia completamente diferente según el personaje que elija. No es lo mismo por ejemplo manejar a Rock Lee con su *taijutsu* o ataques cuerpo a cuerpo que hacer lo propio con Sasori, quien se mantiene constantemente alejado del rival a la vez que manipula sus marionetas. Y con los demás lo mismo: requerirá práctica dominar los elegantes movimientos de Neji, habrá que aprender a calcular el amplio rango de los ataques de Sasuke o serás mejor jugador cuanto más sepas aprovechar la versatilidad de Naruto.

Probablemente a estas alturas estés deseando conocer el listado de personajes incluidos. En la respuesta a tu pregunta radica otro de los puntos fuertes del juego, y es que esta primera incursión de *Naruto Shippuden* en **PS3** abarca nada menos que desde el regreso del protagonista a *Konoha* hasta el combate contra Pain, algo que aún no se ha visto en las televisiones españolas y por lo que debemos estar agradecidos a **Namco Bandai**, que habitualmente nos hacía esperar años enteros respecto a Japón hasta ver ciertas saga en nuestra consola. ¡Ah! y otro agradecimiento más por el genial y adictivo modo On-line que incorpora.

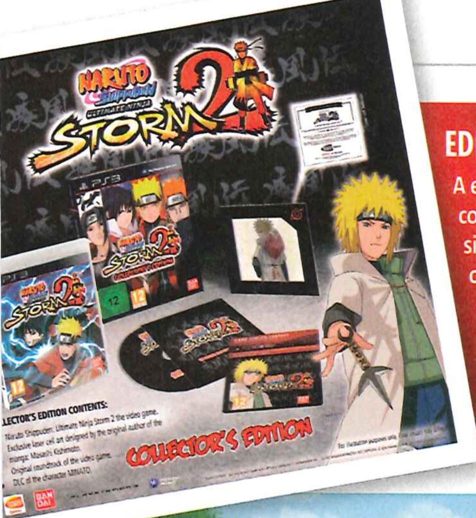
NO SÓLO ES UN JUEGO DE NARUTO. ES UNO DE LOS GRANDES LANZAMIENTOS PARA PLAYSTATION 3.

LA ALTERNATIVA



SUPER S.F. IV
¿Pensabas ver un Dragon Ball aquí? Este Naruto está a la altura de los gigantes de la lucha en PS3.

Por Edgar & Cía



EDICIÓN COLECCIONISTA

A estas alturas es ya algo complicada de conseguir, pero si eres de los afortunados obtendrás una imagen Laser Cell de Hokage Naruto dbujada por Kishimoto, un CD con la BSO y una tarjeta con la que poder desbloquear a Minato desde el principio.



Cuando nuestro personaje esté bajo de salud podremos entrar en Modo Despertar. Aquí está el Kuybi o Nueve Colas en plena acción.

LARS

Esta segunda entrega de *Naruto* en **PS3** cuenta con un cameo de lo más curioso entre su lista de personajes. Se trata de Lars Alexandersson, de *Tekken 6*. Nada menos que un oficial de alto rango en la *Tekken Force*. Trátale con el respeto que merece.





EL ANIME EN TU CONSOLA

El grado de calidad que ha alcanzado *CyberConnect 2* con el manejo del *Cel Shading* no tiene parangón. De hecho algunas escenas tienen más colorido y fuerza visual en el videojuego que en la propia serie de Anime. ¡Echad un vistazo a las dos pantallas de arriba para comprobarlo!





La cruzada vengativa de Sasuke contra su hermano Itachi se ve reflejada con todo lujo de detalles. Como ya te habrás dado cuenta, muchas de los planos y escenas están extraídos tal cual del anime.



El Modo Aventura Definitiva nos lleva por toda la trama de Naruto Shippuden mientras recorremos montones de lugares conocidos. Aquí estamos en la Villa de la Arena para el rescate de Gaara.

EVALUACIÓN

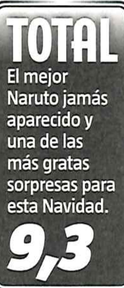


Combates espectaculares y juego con muchos aspectos que dominar. Es veloz, dinámico, con buen plantel de personajes y todos ellos únicos.



El modo Historia alterna combates bien recreados con un estilo RPG algo simplón y vacío. Hay algún que otro defecto gráfico.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Algunas escenas y combates poseen más calidad que en el propio Anime. Sus defectos son menores.	Podemos elegir las voces originales japonesas, pero no está la banda sonora original.	Combates ágiles por equipos con muchas variantes por dominar y más de 40 ninjas.	Primero tienes que echarle unas cuantas horas hasta desbloquearlo todo. Después, a zurrar On-line.	Todo funciona de lujo y ganar combates te proporciona Storm Points, que es todo un aliciente.	Los combates son todo un espectáculo. El modo Historia quizá se podía haber cuidado un poco más.
9,3	9,0	9,5	9,0	9,1	9,2



TOTAL

El mejor Naruto jamás aparecido y una de las más gratas sorpresas para esta Navidad.

9,3




Casi todos los personajes parecen antiguos residentes de Alcalá Meco y recintos similares...

THE FIGHT
LUCHA O MUERE

△ CASI ○ QUE ✕ PREFIERO □ LUCHAR...

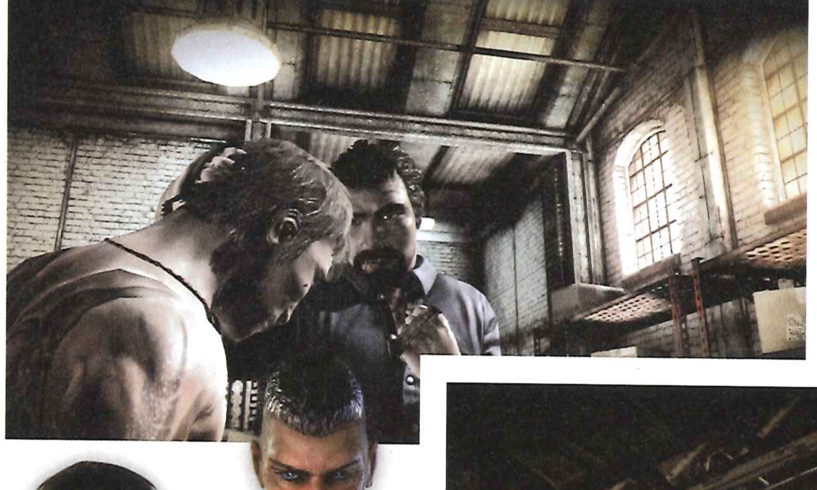
Desde que *PlayStation Move* fue anunciado a bombo y platillo, uno de los juegos a los que más ganas hemos tenido de hincarle el diente ha sido a este ***The Fight***. Y es que, a diferencia de otros sistemas de reconocimiento de movimiento que existen en el mercado, *PS Move* prometía no olvidarse de los jugadores denominados *hardcore*, y esta producción era el mejor ejemplo de ello. Un juego de lucha uno contra uno realista y oscuro que, según se nos había contado, recogería todos tus movimientos con total exactitud para reproducirlos en pantalla... Vamos, que prácticamente podrías sentir los golpes de los rivales, algo que supondría toda una revolución en este tipo de juegos. Y tras probarlo durante unas cuantas horas, debemos atestimoniar que, como demostración tecnológica de lo que *PS Move* puede hacer en el campo del reconocimiento de movimientos, este ***The Fight*** es todo un logro inédito hasta la fecha en la historia de los videojuegos. Sin embargo, como juego en sí, se queda bastante lejos de su propósito de entretener.

Lo primero que nos echaremos a la cara nada más introducir el disco es la consola es un larguísimo y complejo tutorial en el que Danny Trejo (el protagonista del *filme Machete*) nos irá instruyendo (a grito pelado y en una serie de secuencias de vídeo que resultan de lo más cómicas) sobre los métodos de control del juego. Básicamente se trata de agarrar un mando con cada mano (ya sean dos controladores *Move* o un *Move* y un secundario, *DualShock 3* o *Navigation Controller*), mantener los pies en el sitio y lanzar puñetazos al aire con el fin de impactar al rival. Como ya he dicho, la fidelidad con la que nuestros movimientos son efectuados por el personaje (al que habremos creado previamente en un completo editor) es realmente increíble. Incluso sigue el movimiento de nuestra cabeza con bastante precisión.

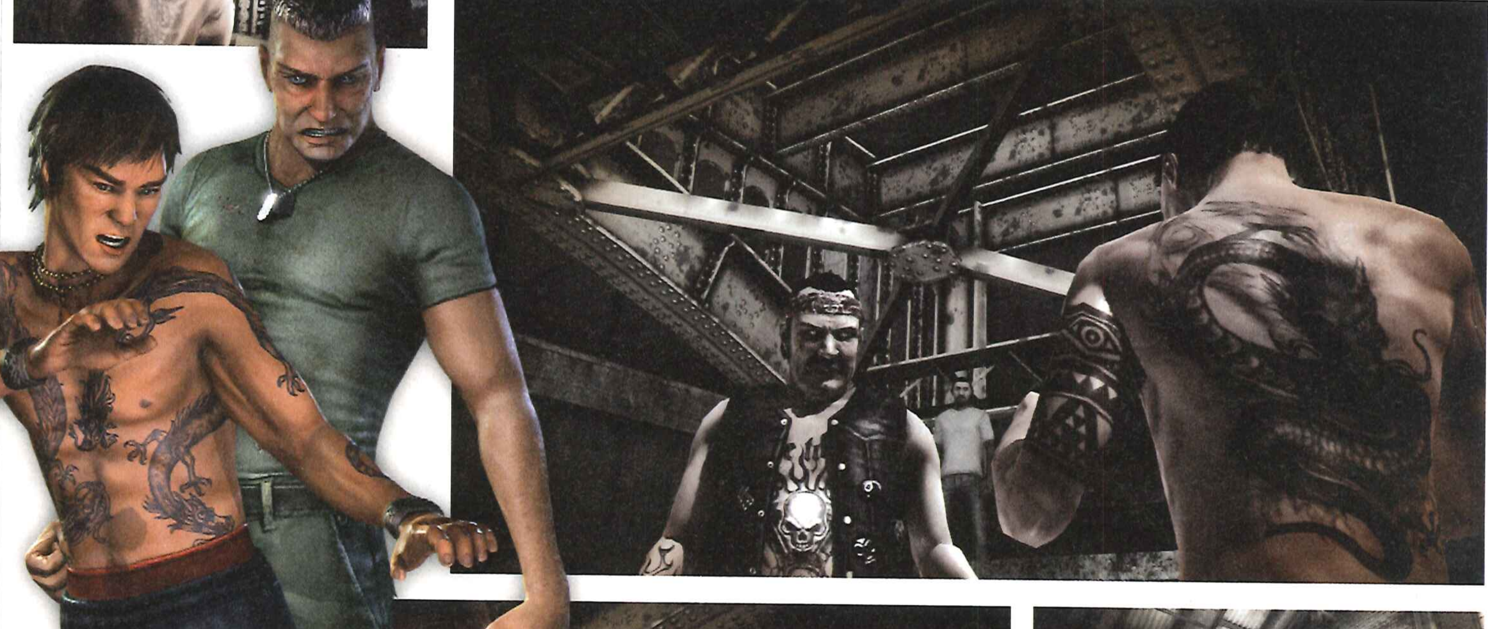
La parte negativa llega a la hora de entrar en el combate en sí. Por muy fuerte que lancemos nuestros puños (y créeme, no vale con un simple movimiento, tendrás que emplearte a fondo en cada combate) es muy complicado que el golpe impacte con fuerza suficiente en el rival. La parte de la física parece que no ha sido tan importante a la hora del desarrollo como la de la captura de movimientos para los programadores. El resto de golpes y técnicas que se pueden efectuar ya no resultan tan intuitivos (hay que presionar botones del mando para casi todo), y la cantidad de opciones de juego incluidas tampoco están a la altura (personajes muy similares y sin carisma, escenarios todos ellos oscuros, entrenamientos monótonos...). Menos mal que el modo para dos jugadores On-line y Off-line anima algo la cosa.

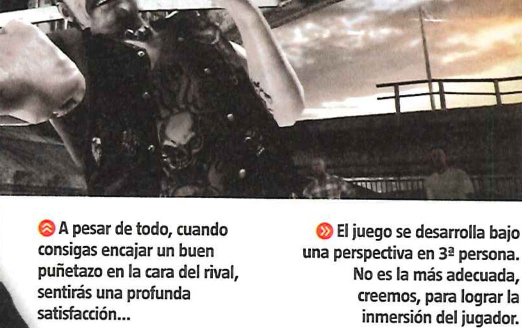
EL JUEGO RECOGE CON GRAN FIDELIDAD NUESTROS MOVIMIENTOS Y LOS TRASLADA A LA PANTALLA

Por Last Monkey 













A pesar de todo, cuando consigas encajar un buen puñetazo en la cara del rival, sentirás una profunda satisfacción...

El juego se desarrolla bajo una perspectiva en 3ª persona. No es la más adecuada, creemos, para lograr la inmersión del jugador.

EVALUACIÓN



Resulta bastante impresionante la primera vez que vemos a nuestro personaje realizar nuestros movimientos en pantalla.



Los combates son muy frustrantes por lo complicado y arbitrario que resulta el lograr buenos golpes sobre el rival.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
El físico de los personajes está bien recreado, aunque son todos demasiado similares entre sí.	La voz del actor Danny Trejo, en castellano, es lo más llamativo, por lo cómico que es el resultado.	Aquí es donde el juego encuentra sus mayores carencias, por los fallos en la física de los combates.	Ir ascendiendo en el escalafón de los combates clandestinos te llevará tiempo debido a su complejidad.	Cuenta con la opción de competir contra un amigo gracias a PSN, algo que se agradece.	El aprovechamiento de PS Move es casi perfecto, pero la parte del juego se queda muy corta.
8,5	8,7	7,8	8,3	8,9	8,8



TOTAL

Esperemos que la cosa no se quede aquí y en nuevos capítulos aprendan de sus errores.

8,3

TEST

PS3

Género
Lucha
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Spike
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano/ inglés-japonés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,95 €
dragonball.namco.com/dragonball ragingblast2

12

En Raging Blast 2 podremos controlar muchos personajes exclusivos de los OVA, desde Turles al hermano de Vegeta.

DRAGON BALL
RAGING BLAST 2

EL MANGA EVOLUCIONA Y RETROCEDE

Analizar y puntuar este nuevo *Dragon Ball* es una de esas tareas con cuyo resultado no vas a poder contentar a la gran mayoría de lectores (todos es imposible). La razón es que para su creación se ha tomado una serie de decisiones susceptibles de interpretarse de diversas maneras, todas ellas válidas y exclusivamente vinculadas a los gustos personales de cada usuario como individuo. La primera de ellas la habrás notado al ver las imágenes ¿verdad? el aspecto gráfico no es el mismo del primer *Raging Blast* ni de *Burst Limit*. Lo que en entregas anteriores ha sido siempre puro *Cel Shading* es ahora un híbrido entre éste y la tridimensionalidad de los primeros *Budokai* que aparecieron en **PS2**. Y aquí ya aparecen los problemas y las interpretaciones: esto es lo que hay y tú mismo deberás decidir si te gusta o no, pero por si te sirve de algo a nosotros nos ha convencido. Y mucho. La sensación de tener un *Anime* en la consola no se pierde, y la voluminosidad de la que ahora hacen gala los personajes permite jugar con los sombreados, las iluminaciones y los difuminados de manera más eficiente. Los modelados gozan de líneas suaves y redondeadas, de manera que a decir verdad, tampoco es que vayas a notar muchas diferencias en los planos alejados.

Otra decisión visiblemente controvertida que ha tomado la gente de **Spike** es eliminar el ya habitual modo Historia y sustituirlo por un invento denominado modo Galaxia en el cual deberemos superar diversos desafíos, cada uno con su propio grado de dificultad, para poco a poco ir desbloqueando más galaxias y más personajes jugables. Aquí llega la interpretación nuevamente. ¿Hasta qué punto vas a echar de menos jugar la historia original de *Dragon Ball Z*? Pues hombre, es de suponer que a estas alturas casi todos nosotros ya hemos salvado la tierra de los *saiyajin*, liberado *Namek*, destruido androides y sufrido con Buu las veces suficientes para que no hacerlo esta vez no debiese suponer un trauma. Los retos del modo Galaxia son entretenidos y en algunos casos, extremadamente desafiantes, pero claro, siempre será inevitable que a más de uno, la ausencia del modo Historia les parezca imperdonable.

EL SISTEMA DE CÁMARAS HA SIDO PULIDO

Pero en lo que si estarán todos de acuerdo es que en la jugabilidad, ***Raging Blast 2*** mejora en muchos aspectos a su antecesor. Los fallos de cámara, que fue sin duda lo más criticado de aquél han sido corregidos casi en un su totalidad, y el control ha sido refinado para que, con cierta práctica, puedas mandar a tu rival volando por los aires y golpearle con brutalidad y espectacularidad. Por último también estaremos todos de acuerdo en otra cosa: aún siendo casi 70 luchadores, que es un buen número, no incluir a estas alturas los personajes y transformaciones de *Dragon Ball GT* no tiene excusa posible.

LA ALTERNATIVA



NARUTO U.N.S. 2
El manga proclamado como sucesor de Dragon Ball es la sorpresa del mes.



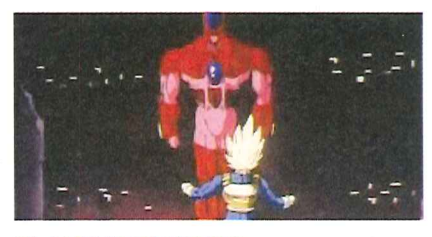




Tanto Vegeta como Broly vuelven a ser Super Saiyajin 3. Además ahora te puedes transformar en medio del combate.

¿Sabías que...

El Dragon Ball para NES tuvo que cambiar su título y personajes en América. Se llamó Dragon Power y Goku fue sustituido por un karateka en la portada.



EL ANIME INAUDITO

El juego incluye un OVA nunca visto en España. Su título es «El Plan para destruir a los Saiyajin» y fue lanzado al mismo tiempo que el juego de Famicom con el mismo nombre. Después se le añadieron escenas adicionales para convertir esta película en un juego interactivo para la consola Playdia, y ahora los fans de Dragon Ball podremos verlo completamente seguido y sin cortes.



Este nuevo personajes se llama Hatchiyack, y está sacado del OVA que incluye el propio juego.

Algunos no han dudado en criticar el cambio gráfico de la franquicia pero, ¿de verdad te parece criticable esto?

EVALUACIÓN

✔ Jugabilidad mejorada, problemas de cámara corregidos, personajes nunca vistos en un Dragon Ball y un OVA inédito de regalo.

✘ Algunos echarán de menos el modo Historia y casi todos lo harán con los personajes de Dragon Ball GT. Ay, esos Supersaiyajin 4...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
El cambio le ha sentado bien. Los personajes son ahora menos planos y mejor iluminados.	Ocurre lo de siempre, tener las voces japonesas mola. No tener la BSO de la serie no mola.	La cámara, esta vez sí, responde como debe y se controla aún mucho mejor que la de su predecesor.	Cuando completes las galaxias de todos los personajes te habrán salido ya varias canas.	Combates normales y torneos de artes marciales. Además se penalizan las desconexiones.	No se puede instalar pero tampoco se hace muy necesario. Los combates son espectaculares.
9,0	8,5	8,9	9,2	9,0	8,7

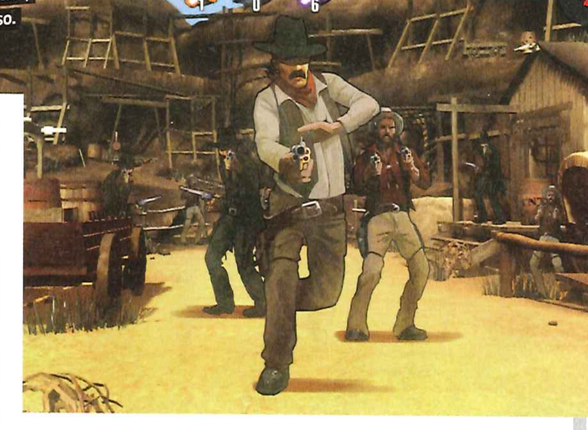






PlayStation®Move

TEST



El salvaje oeste es el comienzo del juego y por lo tanto no lo más complicado. Disfrútalo, luego no habrá descanso.

Los robots se han olvidado de que no deben atacar a los humanos y van a ponernos en bastantes aprietos. ¡Dispara a la cabeza!



Género **Disparos**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Cohort Studios**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**
Trofeos **Sí**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Recomendado **39,99 €**
es.playstation.com

12

CÓMO SE JUEGA

THE SHOOT





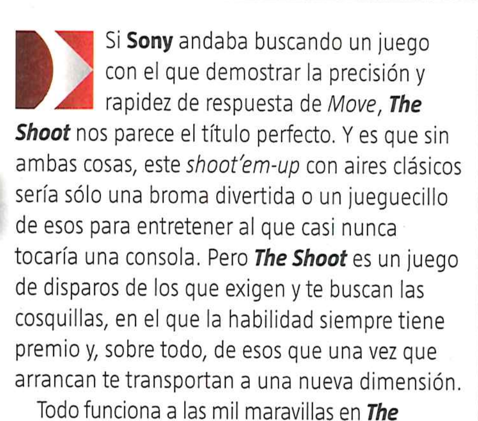

CÁMARA ◎ LISTOS ⊗ Y ▢ ACCIÓN



Si **Sony** andaba buscando un juego con el que demostrar la precisión y rapidez de respuesta de *Move*, ***The Shoot*** nos parece el título perfecto. Y es que sin ambas cosas, este *shoot'em-up* con aires clásicos sería sólo una broma divertida o un jueguecillo de esos para entretener al que casi nunca tocaría una consola. Pero ***The Shoot*** es un juego de disparos de los que exigen y te buscan las cosquillas, en el que la habilidad siempre tiene premio y, sobre todo, de esos que una vez que arrancan te transportan a una nueva dimensión.

Todo funciona a las mil maravillas en ***The Shoot***, desde la idea del juego hasta su desarrollo, pasando por una acción siempre ascendente o la ingeniosa puesta en escena. Seremos los protagonistas en el rodaje de unas escenas de acción y nuestro grado de acierto con el disparo lo que determinará que el director dé la toma por válida o no. Hasta ahí todo pinta bien, pero pronto descubriremos que la cosa se puede complicar, y además de puntería deberemos demostrar reflejos para no dañar a inocentes o para esquivar toda clase de amenazas. La dificultad comienza en «Para todos los públicos» pero pronto va tomando consistencia y es cuando alucinaremos con la precisión de *Move*. Enemigos de mil formas, duelos al más puro estilo del lejano oeste, jefecillos finales y otro sinfín de amenazas van a exigir el máximo de nuestras habilidades. La acción es prácticamente constante y con momentos de intensidad casi electrizante en los que solo podremos salvarnos haciendo uso del *bullet time* para ralentizarlo todo. Lo único que podemos decir es que cuesta mucho soltar el mando.

Los pocos «peros» de ***The Shoot*** los vamos a encontrar en su duración, no excesivamente larga, y en que no cuente con alguna opción de juego On-line. Desde luego, unas cuantas fases más no le habrían venido mal, pero han preferido aumentar la dificultad. La opción para dos jugadores cuenta con varios modos y puede alargar ligeramente la vida del juego.



EVALUACIÓN

Un shoot'em-up que nos ha hecho recordar lo mejor de los clásicos de disparos y que también ha sabido añadir algunos elementos para darle más vidilla. El único fallo es que no tenga algunas fases más.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,8	8,5	9,0	8,0	-	8,2	8,6

Todo desborda ingenio y buen gusto. De lo mejor del género.

Divertido, exigente y muy intenso, tiene la jugabilidad de los clásicos arcade de pistola.


3
www.pegi.info
SEGA
PlayStation Network
SONIC 4 THE HEDGEHOG
EPISODE I
TARJETAS PREPAGO
50 20 €
EN PSN TIENES MÁS
MÁS JUEGOS Y CONTENIDOS.
Como la nueva aventura de Sonic en Sonic The Hedgehog 4 Episode I.
Y MÁS FACILIDADES PARA CONSEGUIRLAS.
Descárgate el nuevo juego de Sonic para PlayStation3 de la forma más sencilla con las Tarjetas PSN de 20 ó 50 euros. Y olvídate de la tarjeta de crédito.
Sonic vuelve a sus orígenes con el estilo de juego que le hizo tan divertido y emocionante. Continúa la historia donde se quedó en "Sonic&Knuckles". Recorre los increíbles mundos de Sonic al más puro estilo 2D, con un aspecto e imagen totalmente renovado y adaptado a los tiempos, pero con la diversión de siempre.
¡El juego de Sonic que estabas esperando!
¿QUIERES MÁS? TIENES MÁS.
*Es necesario disponer de acceso a Internet de banda ancha. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algunos contenidos son de pago. Tanto PlayStation®Network como PlayStation®Store están sujetas a los condiciones de uso y no están disponibles en todos los idiomas y países. Para obtener más información, consulta eu.playstation.com/terms. Los usuarios menores de 18 años deberán contar con consentimiento paterno.
€50
PlayStation Network
PlayStation®Network
Más información en http://es.playstation.com/psn
SONY
make.believe









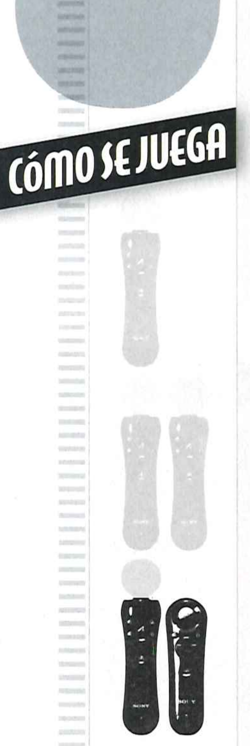
Por 15 € merece la pena comprar el Adaptador de Disparo de Move. Así te acercarás aun más a la experiencia de jugar con una recreativa.



Género
Shooter
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Namco Bandai
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.193 KB/ 1.087 KB/ 130 KB)
P.V.P. Recomendado
50,99 €
es.playstation.com

16

CÓMO SE JUEGA



TIME CRISIS RAZING STORM

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

¿TE CABEN TRES RECREATIVAS EN CASA?

A nosotros tampoco, por lo que siempre nos llena de ilusión la posibilidad de revivir en casa las mismas experiencias que nos dejó sin cuartos en los salones recreativos. Por ello bienvenido sea este recopilatorio de tres *coin-op* de disparos de **Namco**, reunidas en un *Blu-ray* diseñado para explotar el flamante *PS Move*. Aunque el título sólo haga referencia a una de ellas (***Razing Storm***) aquí encontrarás también la adaptación a **PS3** de ***Time Crisis 4*** (comercializada por primera vez en 2007) y la reciente y chiflada ***Deadstorm Pirates*** (la combinación de esqueletos vivientes y chorreras siempres es agradable). Ya puestos a exigir, **Namco Bandai** habría quedado de fábula incorporando además algún *Point Blank* o todos los *Time Crisis*, pero viendo las buenas ventas que está cosechando ***Time Crisis: Razing Storm*** en España, parece que la oferta ya es suficientemente tentadora para los usuarios de *PS Move*. No es para menos. La posibilidad de acribillar guerrilleros, soldados de élite o piratas de ultratumba junto a un amigo, augura horas de cachondeo y diversión instantánea. Pero a la hora de jugar en solitario, la experiencia pierde gas, debido al extraño desarrollo del modo Historia de ***Razing Storm***, que cambia la mecánica de *shooter* sobre raíles como *Time Crisis* en un demencial *FPS*.

Jamás sabremos a quién se le ocurrió la «brillante» idea de mover la cámara de juego con *PS Move* (mientras el movimiento se gestiona con el *Navigation Controller* o el *DualShock 3*). Pero la cuestión es que no funciona. Al final uno acaba moviéndose por el escenario como pollo sin cabeza, mientras intenta disparar a velocidad de tortuga sobre hordas y hordas de terroristas brasileños. La cosa quedaría en anécdota si no fuera porque este modo es el corazón del BD. De hecho, incorpora incluso diversos modos multijugador On-line con dicha mecánica. Lo bueno es que como todo el mundo estará igual de fastidiado con el control de marras, los duelos acaban convirtiéndose en un enfrentamiento entre pistoleros lobotomizados.

EL MODO HISTORIA DE RAZING STORM ARRUINA EL CONJUNTO

Frente al despropósito del pseudo-*FPS* nos encontramos la mecánica furiosamente divertida del modo *Arcade* de ***Razing Storm***, con sus escenarios destruibles y sus guerrilleros memos, la fantasía enajenada de ***Deadstorm Pirates*** (más que miedo, su catálogo de monstruos provoca carcajadas) y la efectividad y elegancia de ***Time Crisis 4***. En este último caso hay que agradecer la mejora que supone jugar con *Move* (la pistola *GunCon 3* de la versión 2007 dejaba mucho que desear en cuanto a funcionamiento), aunque el modo de dos jugadores nos exigirá jugar en dos minúsculas pantallas partidas.



Por Nemesis

Los guerrilleros de Razing Storm y Time Crisis 4 son deliciosamente memos: se lanzan a por ti con el rifle en alto, esperando morir como patos de feria. Criaturitas.

Time Crisis 4 se controla mucho mejor con el PS Move que con la pistola GunCon. Eso sí, esta versión no incorpora los extras de la entrega PS3 de 2007.

En Deadstorm Pirates troncharás esqueletos piratas, cangrejos gigantes y hasta al mismísimo Kraken. Y no pararás de reír.

Razing Storm

Time Crisis 4

Deadstorm Pirates

TRES JUEGOS EN UNO

Siempre estamos a favor de los recopilatorios de recreativas, aunque Namco podría haberse estirado algo más. Por 50,99 € ya podrían haber incluido un Point Blank de propina. Eso sí, pocos juegos mejores que este para mostrar el nuevo PS Move a los amigos.

EVALUACIÓN

✓ El sano cachondeo que destila Deadstorm Pirates. El control con PS Move de Time Crisis 4 mejora bastante lo jugado en la versión de 2007.

✗ El desastroso control del modo Historia de Razing Storm. La minúscula pantalla partida de Time Crisis 4: parece una Telefunken de 12".

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Aunque Deadstorm Pirates es de este año, los gráficos se han quedado algo viejunos para el estándar PS3.	Time Crisis 4 tiene voces en castellano. El resto en inglés con subtítulos. Tiroteos atronadores en tu TV.	El demencial control del modo Historia de R. Storm hunde la media de tres buenas coin-op.	No tardarás en acabarte las coin-op, aunque siempre volverás a ellas por el cachondeo.	Rankings para Time Crisis 4 y los piratas. 8 jugadores en el horrible modo FPS de R. Storm.	PS Move cumple correctamente su función de puntero. Mejor con adaptador de pistola.	Habría sido mejor incluir más recreativas en lugar del horrible modo FPS de Razing Storm.
7,5	7,8	7,2	7,3	7,0	8,5	7,4



Cada personaje cuenta con un estilo de lucha único, lo que hace que cada jugador encuentre su «pareja» ideal.

¿Sabías que...? La saga BlazBlue se convierte en el heredero espiritual de Guilty Gear, creación de Arc System Works de la que ya no posee los derechos de explotación.

PS3



Género **Lucha**
Compañía **Zen United**
Desarrollador **Arc System Works**
Distribuidor **Koch Media**
Jugadores 
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-Japonés**
Trofeos **Sí**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Recomendado **50,99 €**
www.blazbluegame.com


Efectuar un ataque final en el momento indicado puede ser la diferencia entre la victoria o la derrota.

BLAZ BLUE
CONTINUUM SHIFT



EL AS DE LA LUCHA SE REVISA

La llegada a Europa el pasado 30 de marzo de *BlazBlue Calamity Trigger* a Europa supuso un verdadero soplo de aire fresco para un género en el que los *Tekken*, *KOF* o *Street Fighter* suponían las únicas alternativas de calidad. Con un planteamiento de lucha en 2D y una jugabilidad exquisita, *BlazBlue* ha conseguido engachar a miles de jugadores gracias a su profundidad en los combates.

Apenas ocho meses después, nos llega su segunda parte bajo el subtítulo de ***Continuum Shift***. Más que una secuela podríamos considerar este título casi como una revisión, aunque con añadidos realmente interesantes. Cabe destacar que se han incluido nuevos modos de juego, como el Tutorial, que nos enseñará a manejar desde los conceptos más básicos del juego a aquellos movimientos más complejos; el modo Desafío que nos ayuda a profundizar en el uso de un personaje y aprender todos sus *combos*, y por último el modo Legión, un divertido juego que mezcla la lucha y la estrategia teniendo que conquistar un tablero al más puro estilo *Risk* enfrentando a nuestros personajes con equipos controlado por la *CPU*. Al vencer una batalla ganaremos el control de un personaje rival, pero también perderemos a aquellos que hayan caído en combate.

Otra de las mejoras destacables es la ampliación de la plantilla de personajes con las nuevas apariciones de Tsubaki, Mu y Hazama que vendrán incluidos en el juego, además de Valkenhayn y Makoto (éstos sólo estarán disponibles a través de *DLC* de pago). Uno de los aspectos que caracteriza a *BlazBlue* es la inclusión de un modo Historia trabajado que nos cuenta la historia de los personajes y las conexiones entre ellos. Si en *Calamity Trigger* este modo ya era largo y contaba con bastantes variantes, en ***Continuum Shift*** se ha ampliado aún más, obligándonos a repetir muchas veces la historia de cada personaje para desbloquear todos los finales.

Una vez que nos hayamos hecho con el control de los personajes llega el verdadero reto: los combates On-line. Allí nos encontraremos con verdaderos *cracks* que pondrán a prueba nuestras habilidades tanto en combates de *ranking* como en peleas contra nuestros amigos.

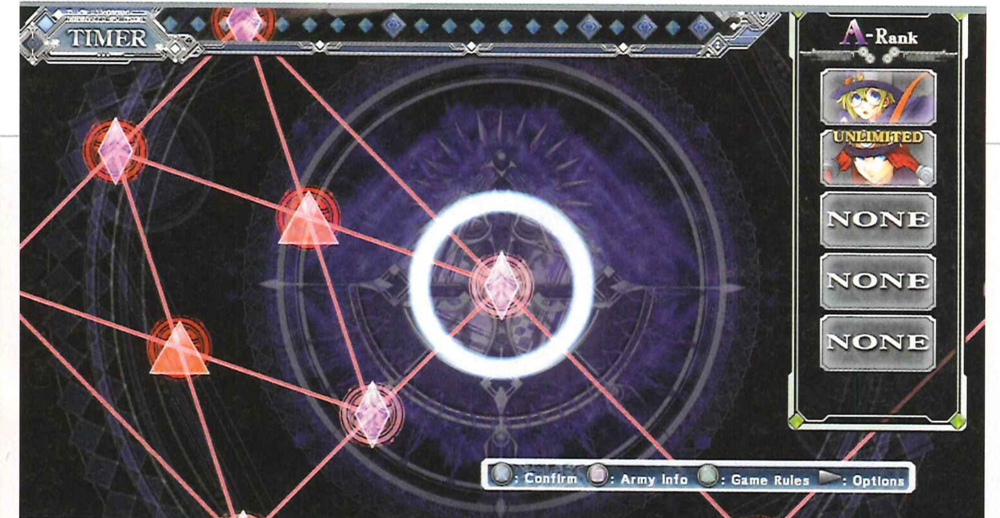
Si bien ***BlazBlue Continuum Shift*** no sorprende tanto como su antecesor, sí que sigue la buena línea marcada por *Calamity Trigger* incluyendo interesantes novedades aunque con el «punto negro» de incluir dos personajes de pago. Aún así, es probablemente el mejor y más profundo juego de lucha del momento.

EN BLAZBLUE LOS SPAMMERS DESAPARECEN, NO EXISTE COMBO IMPARABLE NI PERSONAJE INVENCIBLE

LA ALTERNATIVA



KOF XII. Otro juego de lucha en 2D de calidad más sencillo para quienes se introduzcan en el género.





NUEVO MODO LEGIÓN

Este original modo de juego combina los combates con la estrategia. Al vencer a un grupo de enemigos podemos quedarnos con uno de sus miembros para nuestro ejército. El objetivo será eliminar a todos los equipos enemigos con nuestro grupo. Pero cuidado, no podremos volver a contar con los personajes que nos eliminen.

El secreto para vencer reside en explotar las virtudes de nuestro personaje y saber defenderse de los combos de nuestro rival.

La cantidad de modos de juego hace de Continuum Shift uno de los títulos de lucha más largos del mercado.

5 NUEVOS PERSONAJES

A los 3 ya conocidos hay que sumar a Valkenhayn y Makoto (si bien estos serán descargables de pago) para conformar una plantilla más que respetable para este nuevo BlazBlue.

Valkenhayn · Tsubaki · Makoto · Mu · Hazama

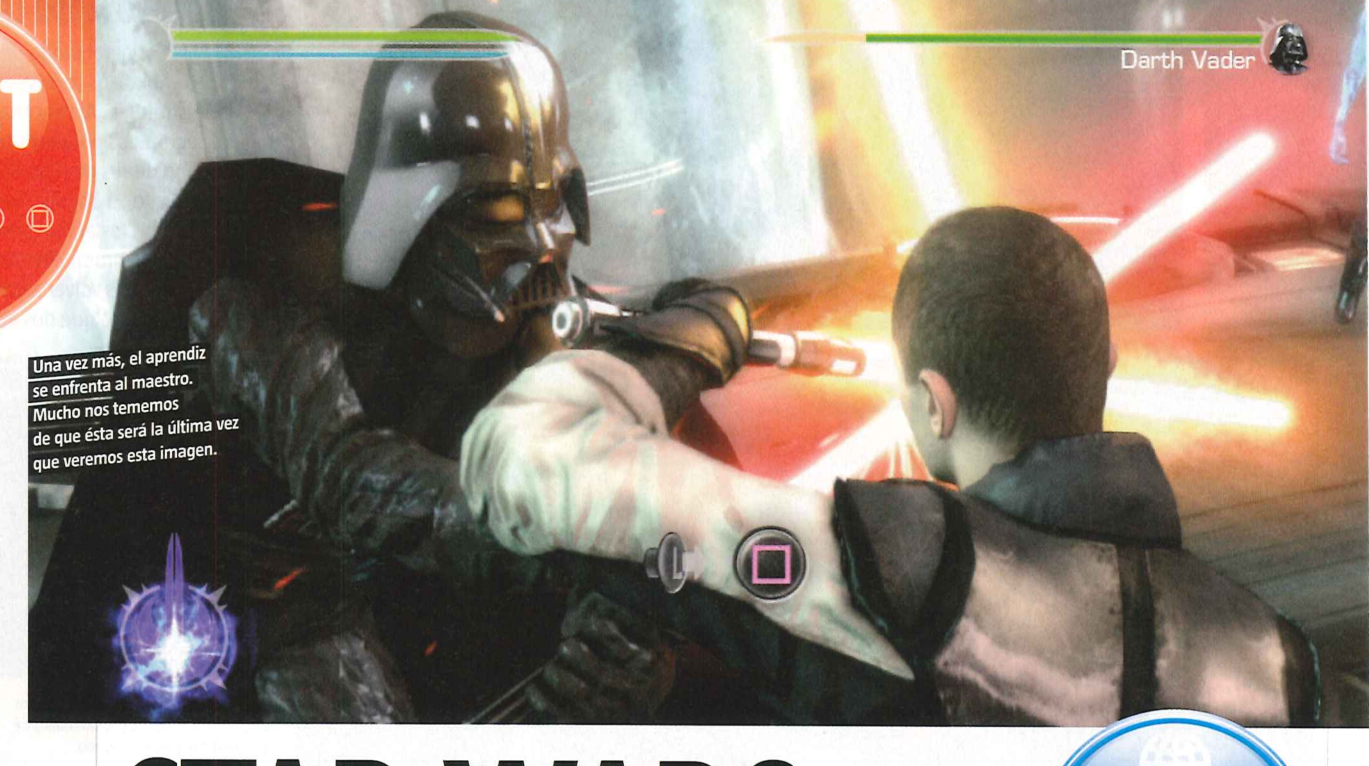
EVALUACIÓN

✔ Mantiene la exquisita jugabilidad de su predecesor e incluye novedades interesantes como el modo Legión y un completo modo Historia.

✘ El hecho de que nos cobren por dos personajes que podrían ir incluidos en el juego es un aspecto que no nos ha gustado nada.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Las animaciones, el diseño de personajes y los escenarios conforman un apartado visual de lujo.	Temas cañeros tecno conforman una banda sonora ideal para ambientar los combates frenéticos.	Variedad y profundidad en estilos de lucha y personajes para adaptarse a cualquier tipo de jugador.	De los más largos del género. Completar el modo Historia y dominar sus personajes da para mucho.	Solucionados los problemas de lag de la CC, los combates On-line son la esencia del juego.	Muy fluido para no exigir apenas instalación, aunque falto de innovación respecto a su predecesor.	Si te gusta la lucha, tanto si eres pro como novato, o estás cansado de lo de siempre, este es tu juego.
9,1	9,1	9,6	9,4	9,2	8,8	9,2





Una vez más, el aprendiz se enfrenta al maestro. Mucho nos tememos de que ésta será la última vez que veremos esta imagen.





Género
Beat'em-up
Compañía
LucasArts
Desarrollador
LucasArts
Distribuidor
Activision
Jugadores

On-line
No (de momento)
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (14 MB)
P.V.P. Recomendado
70,99 €
81,99 € (Ed. Coleccionista)
www.lucasarts.com/games/theforceunleashed2
16

LA ALTERNATIVA



SW EL PODER DE LA FUERZA EDICIÓN SITH
Baratico y con el contenido descargable ya incluido.

STAR WARS
EL PODER DE LA FUERZA II



△ TE METERÉ ○ EL SABLE LÁSER ✕ EN PLENO □ LADO OSCURO

La gestación de las nuevas aventuras de *Starkiller* ha sido de todo menos placentera. El pasado verano, Haden Blackman (director, guionista y productor ejecutivo de *El Poder De La Fuerza*) abandonaba **LucasArts** en pleno desarrollo del segundo episodio para fundar su propio estudio, **Fearless Studios**, junto a Cedrick Collomb, ingeniero jefe de *El Poder De La Fuerza*. Esta noticia, unida a los rumores de la cancelación de la previsible tercera entrega y la sorprendente brevedad de esta secuela (en comparación al primer juego), nos hace sospechar que la historia real detrás de la creación de ***SW El Poder De La Fuerza II*** ha sido más apasionante que la nueva trama creada en torno al díscolo aprendiz de *Darth Vader*. Porque en comparación a la primera entrega (galardonada por la *Writers Guild of America*, el gremio de guionistas de EE.UU.), la historia de ***El Poder De La Fuerza II*** es floja, sin otra ambición que justificar, más o menos, el regreso de *Starkiller* (la trascendental duda sobre si es un clon o no acaba en un segundo plano), así como verle ejecutar todo tipo de tropelías sobre las tropas imperiales.

El Poder De La Fuerza II contaba con las herramientas precisas para engatusar a los fans de la saga: los gráficos son magníficos (la animación de los personajes, la integración de la trinidad de físicas e IA *Euphoria*, *DMM* y *Havok*...) y las habilidades de *Starkiller* superan con creces todo lo visto en la saga (desde la lucha con dos sables láser al truco mental *Jedi* o kilométricas caídas libres). Pero jamás sabremos si la precipitada marcha de Blackman tuvo que ver con la extraña distribución de los niveles (únicamente hay cuatro localizaciones en el juego: *Kamino*, *Cato Neimoidia*, *Dagobah* y la nave rebelde *The Salvation*). Y lo de *Dagobah* no consiste más que en un breve paseo por el planeta de *Yoda* y una secuencia de vídeo. La aparición del *Jedi* verde, *Leia y Boba Fett* son meramente testimoniales, echando por tierra nuestras esperanzas de encontrar cameos importantes en una trama situada solo a un año y medio de los sucesos narrados en el *Episodio IV*. Los *QTE* contra droides y unidades *AT-ST* son espectaculares, pero se hacen cansinos a la séptima vez que tienes que ejecutar la secuencia de marras.

UN PROYECTO AMBICIOSO QUE SE HA QUEDADO A MITAD DE CAMINO

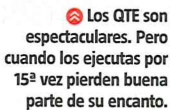
El Poder De La Fuerza II da la impresión de haber sido un proyecto ambicioso que se ha quedado a mitad de camino de llegar a la meta. Mal van las cosas si el punto álgido del juego es el duelo contra el gigantesco Gorog (que es nada menos que la cuarta fase). No es que el posterior desarrollo del juego ya no merezca la pena... es que todo se reduce a una reiterada masacre de la fuerzas imperiales, un interminable *tour* por los pasillos de la *Salvation* y un duelo final contra *Darth Vader* que resume perfectamente el espíritu de esta producción: hermosa, pero sin alma.





Los poderes de Starkiller se han desmadrado en la secuela. Cualquiera le para los pies.

Los QTE son espectaculares. Pero cuando los ejecutas por 15ª vez pierden buena parte de su encanto.







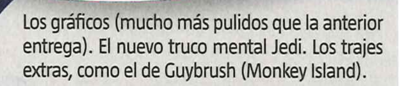






UN JEDI CON MÚLTIPLES CARAS

Por los escenarios hay escondidos holocrones que te ayudarán a desbloquear hasta 20 apariencias distintas para Starkiller. Desde los icónicos trajes de Boba Fett, Stormtrooper o Scout Trooper hasta una armadura Jedi experimental. Los fans de Monkey Island alucinarán con Guybrush Treepkiller. Búscalo en Cato Neimoidia.



Sabías que...

La edición coleccionista incluye un traje diseñado por el mítico Ralph McQuarrie y una Memoria Flash con un libro de arte y el guión completo del juego.



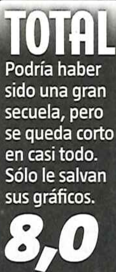
EVALUACIÓN



Los gráficos (mucho más pulidos que la anterior entrega). El nuevo truco mental Jedi. Los trajes extras, como el de Guybrush (Monkey Island).

No aguanta la comparación con la primera entrega: es mucho más corto, la trama es muy floja y carece del arranque arrollador de aquél.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La animación y modelado de los personajes ha mejorado mucho, aunque los escenarios son poco variados.	La eterna música de John Williams y un correcto doblaje al castellano acompañan a los gráficos.	El control ha mejorado bastante, sobre todo en los saltos. Los QTE son abundantes y monótonos.	Mucho más corto que su predecesor. Ni se te ocurra ponerlo en Fácil o te lo pulirás en unas horas.	De momento, no hay nada. Esperamos, en un futuro, episodios descargables.	LucasArts parece dominar ya el arte de programar en PS3. Ahora toca que hagan juegos más largos.	Podría haber sido una gran secuela, pero se queda corto en casi todo. Sólo le salvan sus gráficos.
9,1	8,3	8,0	7,2	-	7,9	8,0





Preparar platos en la cocina, posar en la pasarela, bailar, cantar, ser lanzados por un tirachinas... Así es TV Superstars.

Género
Party Game
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
SCE Cambridge Studio
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
39,99 €
es.playstation.com
7



TV SUPERSTARS

CONVIÉRTETE EN ESTRELLA DE LA TELE

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Siguen llegando los títulos para *PlayStation Move*, y mientras algunos de ellos prefieren abordar propuestas más «serias», otros como el que nos ocupa siguen manteniendo el espíritu de los *EyeToy* de antaño y nos proponen recopilatorios de minijuegos con los que aderezar nuestras reuniones más informales.

La producción que nos ocupa hoy se enmarca en esta última tendencia, aunque con un motivo, eso sí: el de convertirse en una celebridad como las que salen cada año de los varios *realitys* televisivos que llenan las pantallas de nuestros televisores. El sentido del humor, incluso la crítica a esta forma de conseguir notoriedad, están presentes en un juego que se toma muy poco en serio su argumento.

Así pues, tras crear nuestro avatar (podremos tomar una foto de nuestra cara para personalizarlo aún más, incluso con nuestra voz) tendremos que elegir entre los seis programas a nuestra disposición, que son «homenajes» a otros tantos como Gladiadores Americanos, Humor Amarillo, SúperModelo, Esta Casa Era Una Ruina, etc... Distintas pruebas (desde posar en la pasarela a preparar un plato en la cocina, pasando por bailar, cantar, ser lanzados por un tirachinas gigante...), que aprovechan bastante bien las posibilidades del mando de control de *Move* -solo hace falta uno, y además hasta cuatro jugadores podrán participar de forma alternativa compartiendo el mismo- dotan de cierta variedad al juego. A medida que consigamos éxito en las pruebas, el medidor de fama irá aumentando e incluso protagonizaremos anuncios para la tele (otro tipo de prueba en el que habrá que efectuar determinadas poses).

TV SuperStars es quizás más limitado que *Start The Party* (el otro título de minijuegos de **Sony C.E.** para *Move*), pero más original en sus mini-juegos. Eso sí, las largas y numerosas secuencias de presentación, acompañadas por largos y constantes tiempos de carga acaban cansando a cualquiera. Mejor disfrutarlo en compañía para charlar mientras tanto.

EVALUACIÓN

Una original y refrescante colección de disparatadas pruebas que se queda un poco corta en cuanto al número de las mismas, aunque también hay que tener en cuenta el precio que tiene.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,4	8,4	8,5	8,1	-	8,1	8,4



Un estilo de lo más peculiar en lo que respecta a los personajes del juego.

Se aprovechan bien las posibilidades de Move, y las pruebas son variadas.



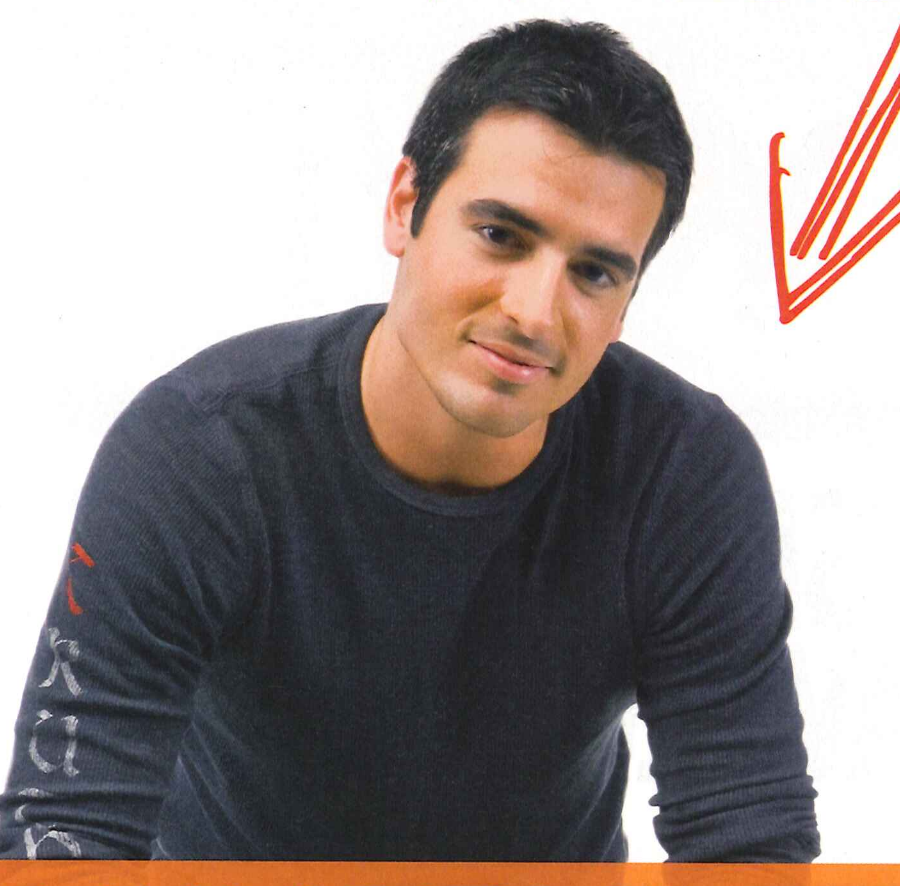
TÚ ERES LA PERSONA QUE LAS EMPRESAS NECESITAN



Patrocinador Oficial de las Spain Skills.



Spainskills



Consigue ya tu **Graduado en ESO**

En España los trabajadores con titulación tienen más posibilidades de encontrar trabajo.

- Matricúlate ya en el Curso CEAC de Graduado en ESO.
- Consigue ya el título que te abrirá las puertas del mercado laboral.
- Fórmate sin horarios, sin límite de edad y con el apoyo de un tutor personal.

En CEAC estamos formando a 50.000 alumnos para garantizar su futuro.

¡Tú puedes ser uno de ellos!

Con el apoyo de



LLAMA GRATIS AL 900 600 900 +

UN ASESOR PROFESIONAL TE INFORMARÁ PERSONALMENTE

LLÉVATE ESTA PRÁCTICA MINILÁMPARA DE REGALO

www.ceac.es

CURSOS PROFESIONALES CEAC

ACCESOS ESTUDIOS REGLADOS
Graduado en ESO
Acceso Universidad para mayores 25 años

MANTENIMIENTO E INSTALACIONES
Instalador Electricista
Mecánica del Automóvil
Técnico en Climatización
Domótica
Instalador de Sistemas de Energía Solar
Técnico en Mantenimiento Industrial
Electrónica y Microelectrónica
Fontanero
Jardinero
Instalación de Sistemas de Energías Renovables
Prevención de Riesgos Profesionales

SALUD
Auxiliar Enfermería
Auxiliar de Farmacia
Auxiliar de Geriatría
Atención Sociosanitaria
- en el Domicilio
- en Instituciones
Técnico en Transporte Sanitario y Emergencias
Dietética y Nutrición
Auxiliar de Odontología
Ayudante Técnico Veterinario
Masajista
Preparador Físico y Fitness
Auxiliar de Enfermería pediátrica
Auxiliar de Enfermería geriátrica
Auxiliar de Enfermería odontológica

ARTES APLICADAS
Decorador e Interiorista
Fotógrafo

EDUCACIÓN
Educación Infantil

EMPRESARIALES
Auxiliar Administrativo
Comercio y Marketing
Secretariado
Técnico Contable
Gestión Laboral y RRHH
Gestor Técnico Inmobiliario
Gestión de la PYME
Gestión del Negocio Autónomo

INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA
Windows Vista y Office 2007
Microsistemas Informáticos y Redes

BELLEZA E IMAGEN PERSONAL
Peluquería
Esteticista

Título Oficial de FP Grado Superior
Título Oficial de FP Grado Medio
Certificaciones Profesionales
Período de prácticas
Programa Superior

Encuentra tu empleo en Bolsa de trabajo CEAC

FORMACIÓN PROFESIONAL CEAC: SIN HORARIOS, SIN EDAD Y SIN NECESIDAD DE IR A CLASE

Envía este cupón por correo a CEAC. Avda. Diagonal 662, 08034 BCN. O por Fax al 93 492 65 39

Si deseas recibir información sobre nuestros cursos, no olvides marcar la siguiente casilla ◯ Sí, deseo recibir información*

Curso de interés: ________ Nacimiento ________

Nombre y apellidos ________

Domicilio ________ Nº ____ Piso ____ Puerta ____ C.P. ________

Población ________ Provincia ________

Tel. Móvil* ________ Tel. Fijo ________ Tel. Trabajo ________

Profesión ________ Nacionalidad ________

E-mail* ________ CÓDIGO 5P101

*Los datos personales que usted facilita a CEAC serán incluidos en un fichero automatizado cuyo responsable es Planeta DeAgostini Formación, S.L.U. para gestionar la relación comercial con usted. Usted podrá ejercer los derechos de acceso, cancelación, rectificación y oposición, que podrá ejercitar mediante carta dirigida a esta compañía a la Avenida Diagonal 662, 08034 (Barcelona). Del mismo modo, Ud. consiente a que en un futuro -incluso finalizada nuestra relación comercial- Planeta DeAgostini Formación, S.L.U. utilice sus datos personales para informarle sobre sus productos y/o servicios y a que comunique tales datos a otras empresas del Grupo Planeta cuyas actividades se relacionen con los sectores editorial, de formación, cultura y de ocio, con el fin de que le informen sobre los productos o servicios que comercialicen. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios o de los de otras empresas del Grupo Planeta, indíquenoslo por escrito a la dirección arriba citada, señalando claramente su nombre, apellidos y dirección o hágalo constar en el siguiente cupón marcando la siguiente casilla ◯ *Mediante la aceptación del envío de información nos autoriza a enviarle información comercial a través de su cuenta de correo electrónico así como otros medios electrónicos equivalentes, con el fin de evitar la recepcion de correspondencia no deseada tal y como establece la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y del Comercio Electrónico (LSSI). Si no desea recibir información comercial de las citadas empresas del Grupo Planeta a través de medios electrónicos, hágalo constar en este cupón marcando la casilla ◯ Por último, le informamos de que existe un fichero de exclusión sectorial titularidad de FECEMD al que Usted puede dirigirse en el supuesto en el que no desee que sus datos sean tratados con fines de publicidad o prospección comercial.











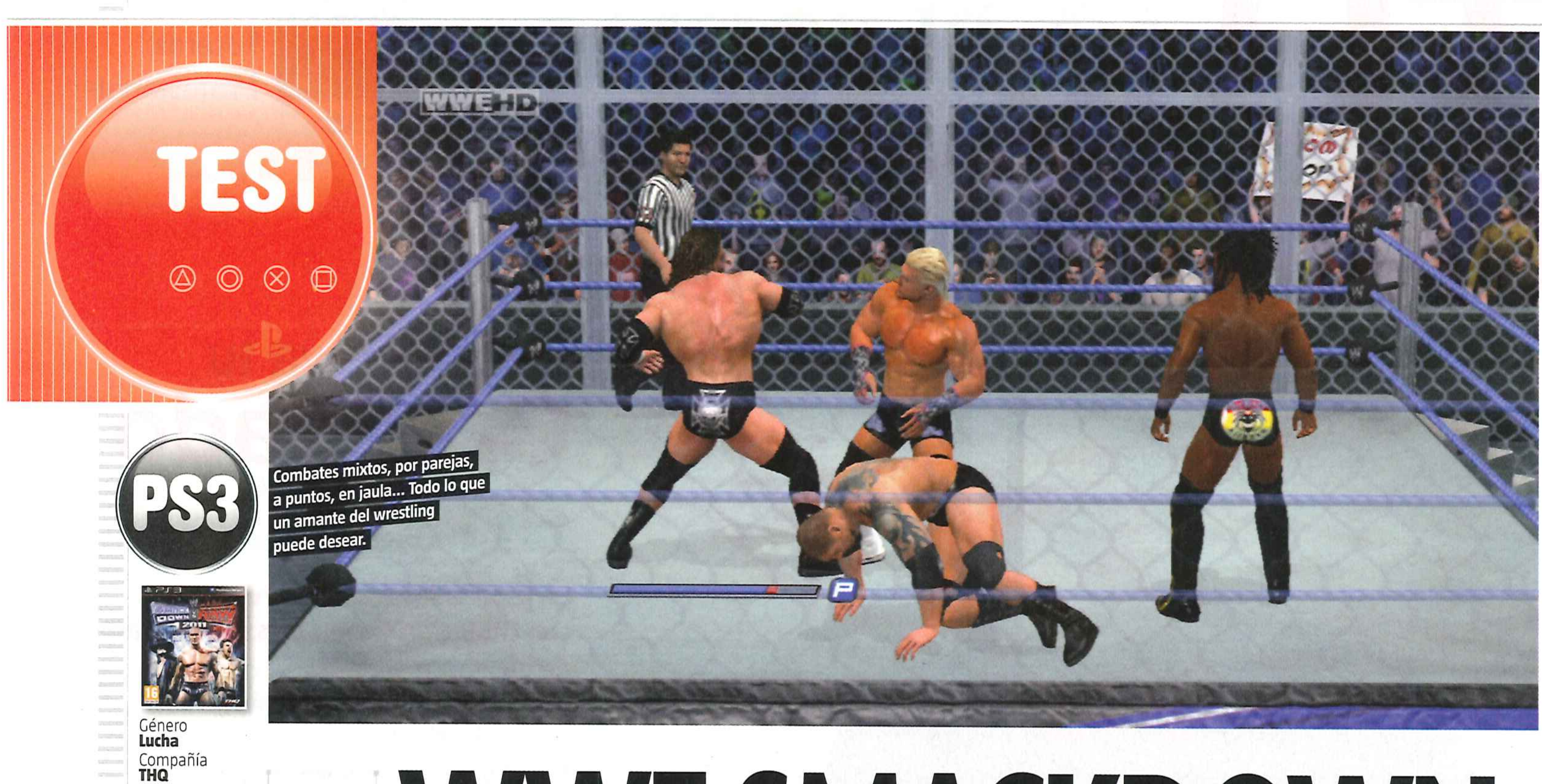







TEST

PS3



Combates mixtos, por parejas, a puntos, en jaula... Todo lo que un amante del wrestling puede desear.

Género
Lucha
Compañía
THQ
Desarrollador
Yuke's
Distribuidor
THQ
Jugadores
x12
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.293 MB)
P.V.P. Recomendado
64,95 €
community.smackdownvsraw.com
16

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011

EL JUEGO DE WRESTLING «CASI» DEFINITIVO

Conseguir que cada nuevo *WWE* sea mejor que el anterior es algo a lo que nos ha acostumbrado **Yuke's** año tras año. Si bien en esta nueva entrega no hay una revolución como el año pasado, sí que se han implementado ligeras mejoras que hacen el juego aún más redondo.

La principal novedad de ***WWE 2011*** es la inclusión del nuevo modo Universo, que recrea fielmente la ambientación de cualquier programa de *Smackdown* o *Raw* con combates en todo tipo de modalidades y peleas sorpresa entre luchadores rivales.

Los contrincantes de cada combate se generan de forma aleatoria, aunque nosotros podemos cambiarlos y enfrentar a quien más nos guste. Así podemos ir pasando el cinturón de un luchador a otro en multitud de eventos que hacen de este modo algo casi interminable.

La otra estrella de ***WWE 2011*** es el modo *Road To Wrestlemania*. Con la base del año pasado podremos elegir entre varios luchadores para seguir una historia propia en la que tendremos que ir superando combates hasta hacernos con el título. La novedad este año es la posibilidad de interactuar en el *backstage* con otros luchadores y vivir peculiares eventos antes de cada pelea. De esta forma se añade un componente de aventura y rol (mediante la experiencia conseguida subimos nuestros *status*) que agradecerán los fans del juego.

Para los que no tengan bastante todavía siempre quedará el modo Exhibición, donde pelear *2 VS. 2*, Triple *Threat*, *Fatal-4-Way*, *6-Man*, *Handicap*, *Royal Rumble* o *Championship Scramble*, con la opción de personalizar las reglas a nuestro antojo y elegir entre los más de 70 luchadores desbloqueables.

PODRÁS DISFRUTAR DE TODA LA PARAFERNALIA TÍPICA DEL WRESTLING

Por si fuera poco el modo On-line se ha mejorado notablemente respecto al año pasado, con apenas aparición del temido *lag*, y además se ha incluido por primera vez la posibilidad de disputar *Royal Rumble* con hasta 12 jugadores a la vez que irán saliendo por turnos.

Si a todo esto le añadimos un apartado gráfico que recrea con total fidelidad tanto a luchadores, como público y escenarios; un motor de físicas que hace las llaves y golpes más realistas y mejoras a nivel jugable, como el añadido de nuevos movimientos y la facilidad para realizarlos con la ayuda del *stick* derecho, nos encontramos con el juego de lucha libre casi definitvo.

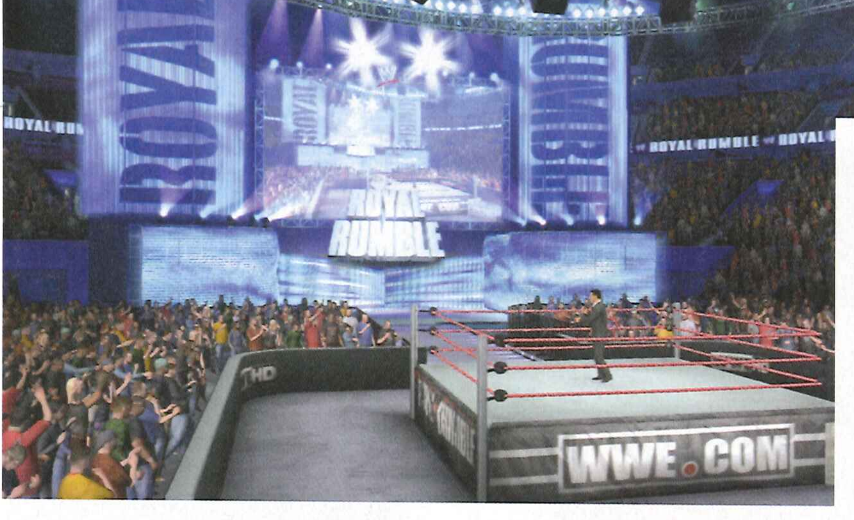
Como aspectos a mejorar, en algunos momentos notamos pequeñas ralentizaciones y también se agradecería poder contar con los comentarios doblados al castellano. Pequeños fallos que pasaremos por alto gracias a la cantidad de virtudes de este ***WWE Smackdown VS. Raw 2011***.

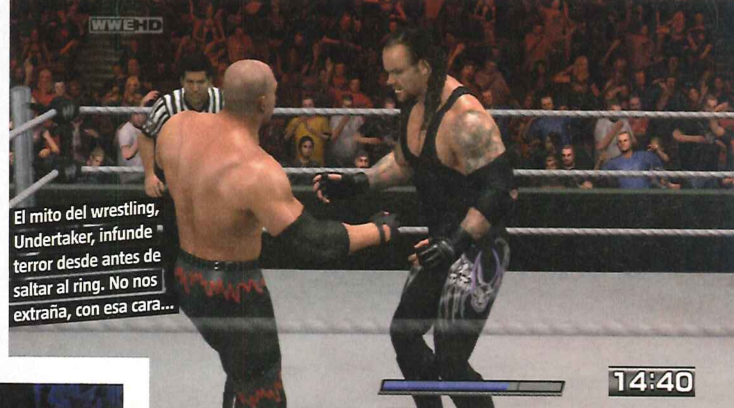
LA ALTERNATIVA



UFC U. 2010
Si no eres fan de la lucha espectáculo y buscas algo más real, este es tu juego.

Por Lloyd





El mito del wrestling, Undertaker, infunde terror desde antes de saltar al ring. No nos extraña, con esa cara...

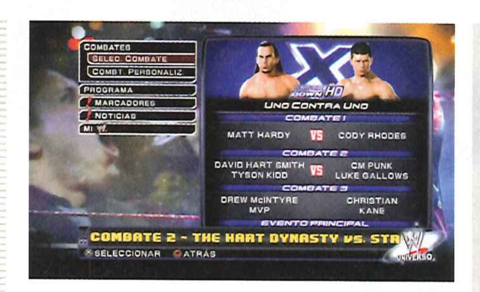




¿Sabías que...

Se rumorea que luchadores indy como Austin Aries o Paul London fueron contratados para realizar los movimientos de varios personajes del juego.

Los piques en el backstage tendrán su morbo. Tal y como pasa en televisión, la lucha de egos siempre está presente en la WWE.





CONVIÉRTETE EN EL REY DEL WRESTLING

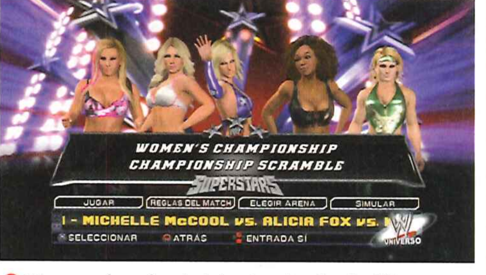
Cinco historias para el mejorado Road To Wrestlemania e infinidad de eventos en WWE Universe harán que esta nueva entrega te dure por lo menos hasta el año que viene.



Cada luchador hará su espectáculo propio antes de saltar al ring para calentar al público, quien lo agradecerá sonoramente.



Una forma de ganar, además de la cuenta del árbitro, es mediante Sumisión. Bloquea con una llave a tu rival hasta que se rinda.



Este no es solo un deporte de hombres. Las divas también se dejarán la piel sobre el ring en emocionantes combates.

EVALUACIÓN



No hay mejor forma de llevar el wrestling a un videojuego. Mejoras jugables, On-line completo y sin lag e infinidad de horas de diversión.



Se echa de menos el doblaje de los comentaristas y en los combates, en algunas ocasiones, falta algo más de fluidez.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Fiel diseño de personajes y animaciones, además de físicas realistas en los golpes y llaves.	Temas cañeros para el menú, comentaristas hilarantes (en inglés) y cada luchador con su propio tema.	Todo lo bueno del año pasado con algunas llaves y movimientos nuevos muy fáciles de realizar.	Modo Universo, Road to Wrestlemania, Multijugador y exhibiciones de todo tipo. Casi infinito.	Cualquier combate que se te pueda ocurrir además de Royal Rumble para hasta 12 jugadores.	Tiempos de carga algo excesivos y pérdida de fluidez en algunos momentos del combate.	WWE vuelve a convertirse un año más en una opción inmejorable para los amantes de la lucha libre.
9,0	8,6	8,8	9,2	9,2	8,5	8,8



Aproxímate a un enemigo y podrás dejarle K.O. al más puro estilo Bourne: aunando técnica y coces a lo mulo.

El prólogo del juego empieza a lo grande: con una espectacular, aunque algo breve, persecución en lancha.





Género
Acción/ Conducción
Compañía
Activision
Desarrollador
Bizarre Creations
Distribuidor
Activision
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
70,85 €
bloodstonegame.com
16

007 BLOOD STONE

TIROS · PERSECUCIONES · Y SOPAPOS · EN V.O.

Hace justo dos años despedíamos el análisis de *Quantum Of Solace* para **PS3** con el deseo de que el, ya por entonces, rumoreado juego de conducción inspirado en 007 fuera superior al mediocre *FPS* de **Treyarch**. Así ha sido, aunque nos ha llenado de tristeza (por no decir algo más duro) comprobar que ***Blood Stone*** llega a España con textos y voces en inglés. Ni siquiera incluye subtítulos en castellano. El juego, y los bondmaníacos, merecíamos un trato mejor. Dejando al margen este feo detalle, estamos ante el mejor *Bond* desde aquel nostálgico *Desde Rusia Con Amor* de **EA**.

Tal y como esperábamos, viniendo de los veteranos **Bizarre Creations** (*Project Gotham Racing*, *Metropolis Street Racer*), ***Blood Stone*** despliega brillantes fases de conducción, pero son breves chispazos de velocidad en una mecánica dominada por los disparos y los mamporros a lo *Bourne*. Este equipo fundado en 1994 también posee experiencia en el género *shooter* (desde el fundacional *The Killing Game Show* hasta el más reciente *The Club*), pero a lo largo de las 17 fases que componen ***Blood Stone*** se nota el especial énfasis que ha puesto **Bizarre Creations** en la conducción. El modelado de los coches y su manejo son exquisitos. Lástima que la nueva política de la franquicia *Bond* (más propensa al realismo y la sobriedad que a los demenciales *gadgets* de la era Connery/Moore/Brosnan) nos haya privado del gustazo de disparar misiles desde el emblemático *Aston Martin DB5* (también pilotaremos el más moderno *DB9*). Pero tal y como ya hemos dicho, las fases de conducción son minoría frente a un desarrollo centrado en guiar al clon poligonal de Daniel Craig por exóticos escenarios (Atenas, Estambul, Mónaco, Siberia, Bangkok, Burma) a tiro limpio (o a puñetazos, cuando los enemigos están suficientemente cerca). El juego nos brindará ocasión de infiltrarnos entre civiles y villanos (usando el móvil para detectar la posición de los enemigos y descubrir pistas, al estilo de la visión de detective de *Batman: Arkham Asylum*), cambiando el sigilo por la acción cuando la situación lo requiera.

En un fin de año plagado de títulos fuertes, ***Blood Stone*** quizás pase desapercibido. Es cierto que nos habría gustado disfrutar de más fases de conducción (y sobre todo mas extensas), y un desarrollo más variado y abierto que una sucesión de pasillos en los que disparar y cocear fulanos, pero el fánatico de Bond quiere persecuciones espectaculares, villanos megalómanos, gigantescos cuarteles del Mal y cientos de sicarios a los que apiolar. Y este juego se lo da. ¿Podría ser mejor? Desde luego. ¿Y peor? Ahí está *Quantum Of Solace* para demostrarlo.

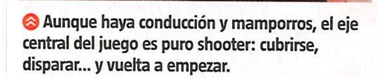
LA ALTERNATIVA



DESDE RUSIA CON AMOR
Difícil de encontrar, pero muy superior a los dos últimos juegos de James Bond.

Por Nemesis

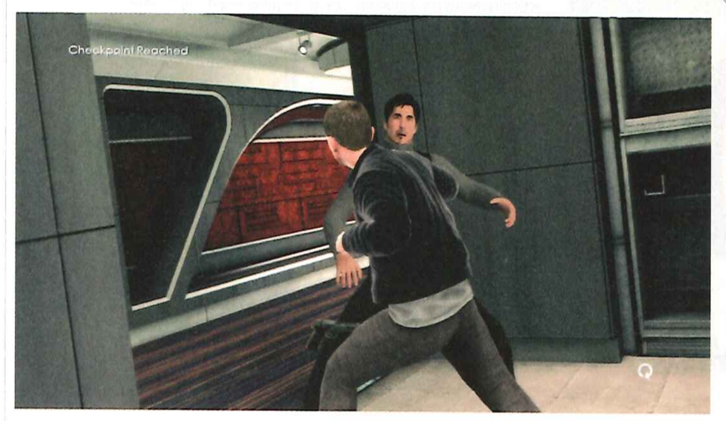




Aunque haya conducción y mamporros, el eje central del juego es puro shooter: cubrirse, disparar... y vuelta a empezar.

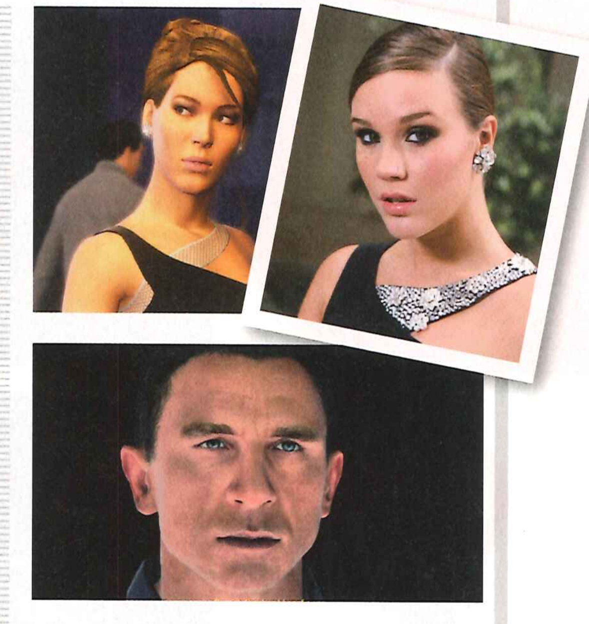


Las últimas fases despliegan los mejores escenarios del juego. Esta presa de Burma es sencillamente increíble.



Sabías que...

La trama de Blood Stone es obra de Bruce Feirstein, guionista de las películas GoldenEye, El Mañana Nunca Muere y El Mundo Nunca Es Suficiente, así como de los juegos James Bond 007: Todo o Nada y Desde Rusia Con Amor.





Y LA CARNE SE HIZO POLÍGONO...

Con la MGM al borde de la quiebra, tardaremos en volver a ver a Bond en los cines. De momento, aquí está Daniel Craig poniendo voz y rostro a 007, al igual que Judi Dench (M). La cantante Joss Stone encarna a Nicole Hunter, la chica Bond de turno, y canta el tema principal, compuesto por ella y por el mítico Dave Stewart (Eurythmics).

BIZARRE CREATIONS: AMOR POR LOS COCHES

No han podido evitarlo: los padres de Project Gotham Racing han cuidado las fases de conducción más que ningún otro elemento. Lástima que se hagan tan cortas. ¿Imagináis lo que habría sido un 007 Racing (como aquel de PSone) con estos gráficos?





EVALUACIÓN

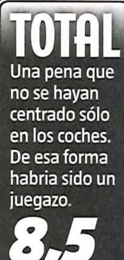


La intro de animación, al más puro estilo Casino Royale. La conducción de coches. El multijugador para 16 jugadores es un extra simpático.



Ni siquiera ofrece subtítulos en castellano, algo incomprensible a estas alturas, y más viniendo de una producción de semejante calibre.

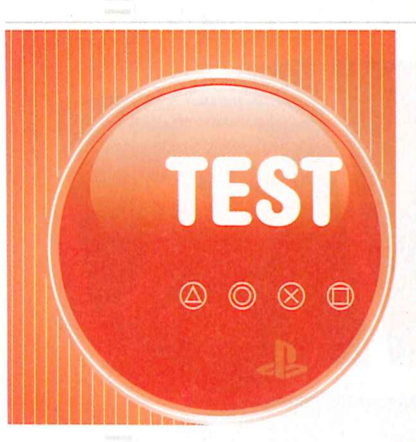
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Las fases de coches, espectaculares. El resto comienza flojo pero los escenarios mejoran al final del juego.	Voces en inglés a cargo de Craig, Dench y Stone. Score de Richard Jacques (Jet Set Radio, The Club...).	Conducción perfecta. Acogotar a los enemigos acaba divirtiendo más que dispararles.	El modo central te dará para un par de tardes, sin sudar demasiado. Suerte que está el multijugador.	16 fulanos (también en LAN) enfrentándose en dos equipos y tres modos de juego.	Sin ofrecer unos gráficos revolucionarios, sí supone un paso adelante respecto al anterior Bond.
8,5	8,2	8,6	8,0	8,3	8,0



TOTAL

Una pena que no se hayan centrado sólo en los coches. De esa forma habría sido un juegazo.

8,5





Con el nuevo sistema defensivo podremos ordenar presión sobre el contrario cerrando espacios y provocar la pérdida de balón sin tener que hacer entradas.





Género
Deportivo
Compañía
Konami
Desarrollador
KDEG
Distribuidor
Konami
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
1.216 KB
P.V.P. Recomendado
29,99 €
www.pes2011.com
3





Aunque cuenta con un editor sencillo de manejar para hacer cualquier cambio que queramos, algunas de las plantillas de PES 2011 siguen sin actualizarse y nos encontraremos con jugadores que ya no pertenecen a esos clubs.

PES 2011



ALGO MÁS DE LO MISMO

Aunque tenga que reconocer, una vez más, que me lo paso mucho mejor jugando con las versiones de **PS2** y **PSP** que con las entregas de **PS3**, hace ya un par de años que cuesta distinguir entre el *PRO* de esta temporada y el anterior. Como en el juego ese de descubrir las siete diferencias, tiene uno que andar pendiente de los detalles o recapitulando en modos y opciones para poder valorar si algo realmente cambió... pero la sensación general es la de estar más o menos ante lo mismo. Sí, es cierto que algo mejor, con un par de cositas más y alguna competición nueva... pero para la gran mayoría de los mortales podrían pasar por clónicos.

Dicho ésto, lo siguiente que habría que decir es que *PES 2011* para **PSP** es seguramente el mejor de todos los *PRO* que han pasado por la portátil de **Sony**. Las apuestas de este año iban a ser una gran mejora en la animación y la total libertad de movimientos, pero no se puede considerar ni una pequeña revolución ni nos ha maravillado. Es más jugable y se pueden dar pases más precisos, pero las sensaciones son casi las mismas. La IA está un poco mejor ajustada y la colocación y comportamiento en el campo de los jugadores parece más similar a la realidad, sobre todo en defensa. El estilo de juego es bastante presionante.

Gráficamente, aunque luce de maravilla en la pantalla de **PSP**, las únicas mejoras se han centrado en la animación de los jugadores. Lo que sí ha mejorado bastante es la locución y ahora los comentaristas también narrarán el juego.

Hay alguna novedad como la Copa Santander Libertadores o el nuevo Jugador Mundial, en el que manejaremos a un único jugador durante una temporada, pero los grandes protagonistas volverán a ser la *Master League* y el modo Multijugador *ad hoc*. A la primera le han hecho un pequeño lavado de cara con algunos cambios, y en Multijugador podremos crear o participar en competiciones en red.

Para terminar, hay que darle a **Konami** un último tironcito de orejas porque, un año más, las plantillas siguen sin estar actualizadas y aparecen jugadores que no son y faltan otros que deberían estar.

LA ALTERNATIVA



FIFA 11
Si buscamos algo más sencillo, el juego de EA puede ser la opcion.

EVALUACIÓN



La jugabilidad sigue siendo espectacular. Cuenta con alguna competición más y se ha mejorado el tema de la locución, que ahora no sólo se escuchará en los goles. Es el mejor de PRO de PSP.

Da la impresión de que, desde hace tiempo, el afán innovador se está agotando y ya parecen fiarlo todo a su innegable calidad. Las cargas siguen siendo bastante pesadas.

GRÁFICOS
La animación parece más real, pero no ha variado mucho en esta materia. En pantalla luce de maravilla.

8,9

Por De Lúcar





Konami insistió mucho en el tema de la nueva animación y en la mejora de la IA, pero lo que vamos a encontrarnos se parece mucho o muchísimo a lo que ya conocíamos por su antecesor.







La jugabilidad de esta entrega es, seguramente, la mejor de toda la saga en PSP. El control es más efectivo, los pases más precisos y los disparos pueden ser tan ajustados como queramos.

SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Los locutores ya participan en todo el juego y no sólo en los goles como antes. Mejor los comentarios.	Sigue siendo el punto fuerte. Divertido, real y exigente, es el más jugable de toda la saga en PSP.	Algún modo más de juego pero no varía mucho de lo de antes. Vida hasta el siguiente.	Con dos modos multijugador *ad hoc*, podremos crear nuestras propias competiciones y participar en otras.	El juego es muy bueno, pero es casi como el anterior en casi todo lo importante.
9,0	9,1	8,8	9,0	9,0



Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

PES 2011



EL ESPÍRITU DEL PRO

Aunque con algunos matices, se podría decir prácticamente lo mismo que hemos dicho sobre la entrega de **PSP**. La gran diferencia es que en ***PES 2011*** para **PS2** es más juego, tiene más ritmo y sus virtudes y defectos acaban por hacerla mucho más divertida y emocionante. Puede que sea menos perfecto, menos bonito gráficamente y con una animación algo más rudimentaria... pero su jugabilidad sí es la clásica de la saga y la que esperan todo los aficionados al *PRO*. La estrategia va a tener mucho protagonismo y permite todo tipo de ajustes. Cuenta casi las mismas novedades y oferta de modos que **PSP**, pero añade la opción Comunidad, para llevar una estadística y control de nuestros duelos multijugador, y el modo Selección de Partidos, con el que podremos crear un equipo seleccionando a los jugadores que queramos y enfrentarlos a las selecciones y equipos que escojamos en un formato liga.

Si el año pasado nos decantábamos por la entrega de **PSP**, en el 2011 nos quedamos con la de **PS2**, por tener más opciones y unas cargas mucho menos pesadas.



LA ALTERNATIVA

FIFA 11. Aunque sea inferior puede ser una alternativa por su gran jugabilidad.



Género
Deportivo
Compañía
Konami
Desarrollador
KDEG
Distribuidor
Konami
Jugadores
On-line
Ad Hoc
Texto-doblaje
Castellano
Selector 50/60HZ
Sí
Pantalla Panorámica
Sí
Sonido Surr.
No
Memory Card
1.157 KB
P.V.P. Recomendado
29,99 €
www.pes2011.com

3

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Un poco más de definición, algo mejor las animaciones... pero es más o menos lo ya conocido.	Los comentarios están más finos y se escucha a la grada con gritos como «Así, Así gana...».	Es donde vuelve a conquistarnos. Divertido, intenso, exigente y con la jugabilidad clásica de la saga PRO.	Tiene más modos, más ligas, más competiciones... así que se podría decir que nos durará hasta el siguiente.	Aunque no ha evolucionado como prometían, por lo menos es muy jugable.
8,8	9,0	9,2	8,3	9,0









Cada uno de los seis héroes disponibles al principio cuenta con su propia historia y sus propias cinemáticas, que además ayudan a hacer el juego más entretenido.







Género
Beat'em-up
Compañía
Capcom
Desarrollador
Gust Corp
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Inglés-Español
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
50,95 €
capcom-europe.com/games
16



Los combos y la espectacularidad están a la orden del día en Sengoku Basara: Samurai Heroes. El periodo Sengoku no fue exactamente así, pero ¿qué importa?



En el modo para dos jugadores la diversión se multiplica. Lo que sí se echa mucho de menos es no poder cooperar en On-line. Otra vez será...

SENGOKU BASARA
SAMURAI HEROES

HÉROES DEL LEJANO ORIENTE

Al igual que ocurría con las clásicas tragedias griegas, a los japoneses también les gustan las historias sobre grandes héroes capaces de cambiar ellos solos el curso de las batallas más largas y encarnizadas.

Sengoku Basara es una saga que lleva ya varios años satisfaciendo esa demanda y esta tercera entrega, que esta vez sí recibimos en España, sabe potenciar y hacer más atractiva que nunca la fórmula habitual de la serie, que no es otra que elegir un personaje de asombrosas cualidades y lanzarlo en plan *kamikaze* sobre los numerosos contingentes enemigos.

Hay varios factores que diferencian este juego de **Capcom** de su más obvio competidor: *Dynasty Warriors*, y uno de ellos es contar en el plantel del proyecto con el productor de *Devil May Cry*, Hiroyuki Kobayashi. Su mano se nota sobre todo en el *look* tan *fashion* de los héroes y generales que pueblan esta libre visión del periodo *Sengoku*, cuyas vestimentas parecen sacadas de las tiendas más «chic» de Shibuya o de los puestos de *cosplay* del Expomanga.

Pero no sólo en el aspecto visual se siente la presencia de Kobayashi. También lo está en los espectaculares *combos* de hasta 800 *hits* que se pueden encadenar con un poco de práctica y en la acción frenética protagonizada por miles de soldados que, con un modelado y texturizado francamente aceptable para lo que suele ser habitual en el género, se mueven como pez en el agua sin importar cuántos de ellos aparezcan en pantalla.

Además posee cualidades que lo hacen muy divertido, pues aún sin librarse del clásico defecto de la monotonía, sabe ofrecer una variedad de situaciones mayor de la esperada, séis héroes para elegir (cada uno con su propia historia) y modo para zurrar con un amigo.



¿Qué es Sengoku Basara?

A pesar de no ser aquí demasiado conocida, la saga es muy apreciada en Japón, donde existe hasta un manga que narra toda la historia. El primer juego de la saga apareció en España en 2005 con otro nombre: Devil Kings. Después se lanzaron tres títulos más en PS2 y otro para PSP. Todos inéditos en nuestras tierras.

LA ALTERNATIVA



D.W. 6
Menos cuidado gráficamente y más simple a nivel jugable.

EVALUACIÓN

Muy por encima de otros títulos similares. El problema es el de siempre: la monotonía, aunque en esta ocasión se camufla de manera elegante llegando a resultar muy divertido por momentos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
8,3	8,0	8,6	9,0	-	8,4



Bien trabajado, con motor sólido y muy espectacular visualmente.

Matar soldados y potenciar tus héroes acaba siendo adictivo.

PlayStation®
Revista Oficial - España









LLAMA AL

902 05 04 45

Lunes a viernes de 9 a 14 h.

suscripciones@grupozeta.es

¡Suscríbete ya!

Ofertas válidas sólo para España y promoción con juego hasta agotar existencias

Los datos personales que nos facilita serán incorporados a un fichero titularidad de Ediciones Reunidas, S.A., con domicilio en la calle O´Donnell 12, 28009 Madrid para la gestión comercial mantenida, estudios de mercado, promociones e información servicios y productos. Asimismo, Ud. consiente la comunicación de sus datos a otras empresas del Grupo Zeta del sector cultural, ocio y tecnología para utilizarlos con los mismos fines. Podrá ejercitar su derecho de acceso, rectificación, oposición y cancelación de datos mediante notificación escrita a: Dpto. de Suscripciones. O´Donnell, 12. 28009 Madrid o por correo electrónico: suscripciones@grupozeta.es



PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

JOHN TONES
La mítica odisea sobre inteligencias artificiales vuelve en una película y un juego que quieren ser algo más que meras continuaciones del clásico.

Artificial
★★★★★

Compañía **Disney Interactive**
Programador **Propaganda Games**
Género **Acción**

A LA VENTA EN DICIEMBRE

Tron Evolution

Cuando la visionaria estética de Tron es más moderna que nunca, nos llega una nueva película y un juego

Si algo nos dejó claro la gente de **Propaganda Games** cuando estuvimos en Londres jugando en exclusiva a ***Tron: Evolution***, es que han intentado distanciarse de la típica adaptación de película a videojuego. *Tron* lo merecía porque, ya en 1982, con aquella insólita película protagonizada por un joven Jeff Bridges, había creado uno de los mundos artificiales más sugestivos de los años ochenta. Ahora que **Disney** quiere revitalizar la franquicia con una secuela, *Tron: Legacy*, es el momento de plasmar en videojuego el frío y alienante mundo artificial de *Tron* (aunque ya hubo en 2002 un estupendo *FPS* exclusivo para PC y Xbox llamado *Tron 2.0*, aparte de las adaptaciones clásicas en los ochenta).

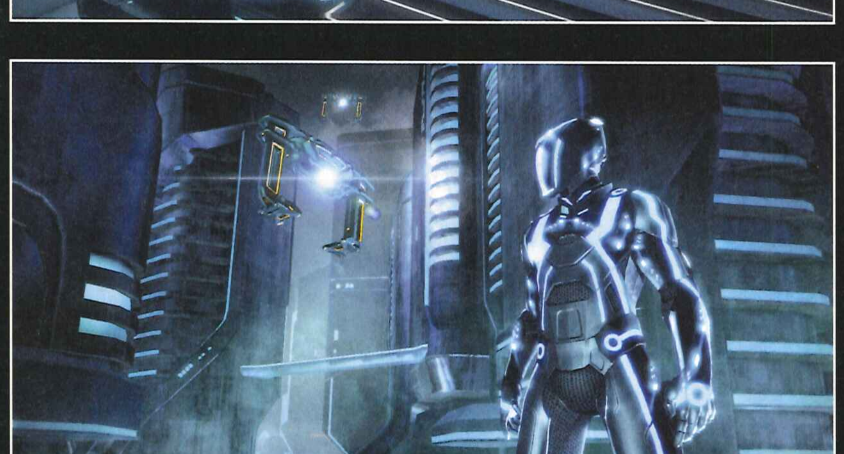
Pero como decimos, **Propaganda Games** ha querido distanciarse de la dinámica de las adaptaciones de películas que se dedican a convertir escenas en niveles y ha trabajado mano a mano con los creadores de la película (guionistas, actores y diseñadores), proponiendo una secuela que explique cómo se ha llegado a la situación de crisis que muestra *Tron: Legacy*. Si en el *filme* veremos cómo el hijo de Kevin Flynn intenta rescatar a su padre (el protagonista de *Tron* en 1982), aquí veremos cómo el mundo de *Tron*, un pacífico paraíso virtual, se convierte en un sistema totalitario y despótico. Para ello nos pondremos en la piel de Anon (que viene de *Anonymous*), un programa creado por Flynn para investigar una conspiración en el mundo de *Tron*. ***Tron: Evolution*** es una especie de versión futurista de *Prince Of Persia*: controlaremos a un personaje extremadamente ágil, con movimientos inspirados en el *parkour* y capacitado para acceder a puntos aparentemente inalcanzables de los escenarios. No se nos ha desvelado demasiado de este modo Campaña, más allá de unos cuantos movimientos para trepar por muros y acceder a distintos escenarios, así como algo de combate, abiertamente inspirado en la *capoeira*, lo que sin duda produce una sensación extraña en personajes de este tipo, artificiales y poco orgánicos.

Lo que sí hemos probado a fondo es el Multijugador, con cuatro modos que se prometen divertidos y con sustancia: el máximo es de diez jugadores en dos equipos de cinco, porque esa era la configuración de los equipos en la película original. Los modos son los clásicos (Todos contra todos, Captura de bandera, Dominación de zonas, Combate por equipos), pero con la posibilidad de mejorar a los personajes según se va usando el multijugador, y el acceso a las famosas motos en cualquier momento, lo que da pie a un caos muy alegre.

TRON: EVOLUTION ES UNA ESPECIE DE PRINCE OF PERSIA FUTURISTA







Los entornos urbano-futuristas te permitirán perderte enmedio de construcciones inhumanas de neón y oscuridad.



Tron (Steven Lisberger, 1982)



Tron: Legacy (Joseph Kosinski, 2010)

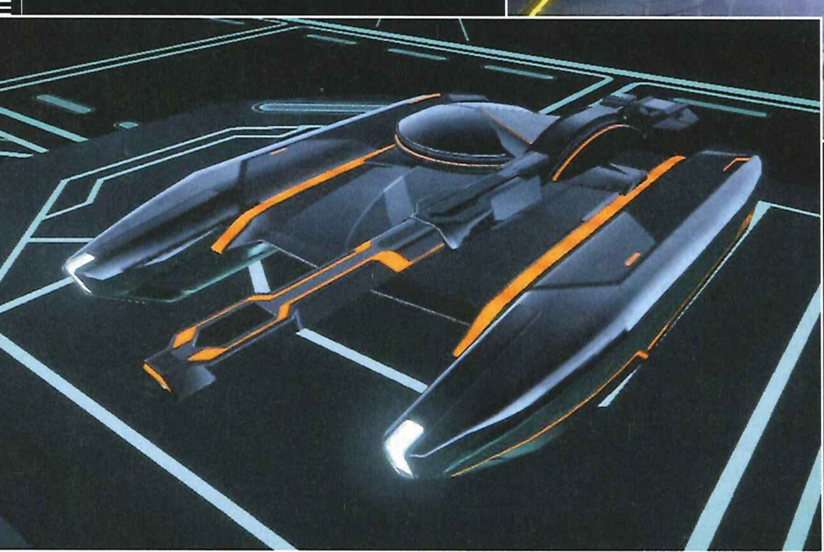
TRON: LAS PELÍCULAS

Completamente adelantado a su tiempo, Tron (1982) sorprendió por sus insólitos efectos especiales y lo visionario de su historia, en la que piezas del interior de un sistema informático cobraban forma humana. En 2010 llega Tron: Legacy para continuar la historia.



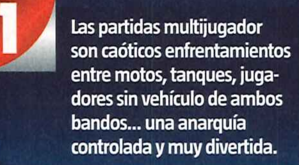


Anon tiene una habilidad extraordinaria para el combate cuerpo a cuerpo, abiertamente inspirada en la capoeira, entre otras disciplinas marciales.



El monstruoso tanque se convertirá en las partidas multijugador en uno de los bienes más codiciados y temidos por jugadores de ambos bandos.





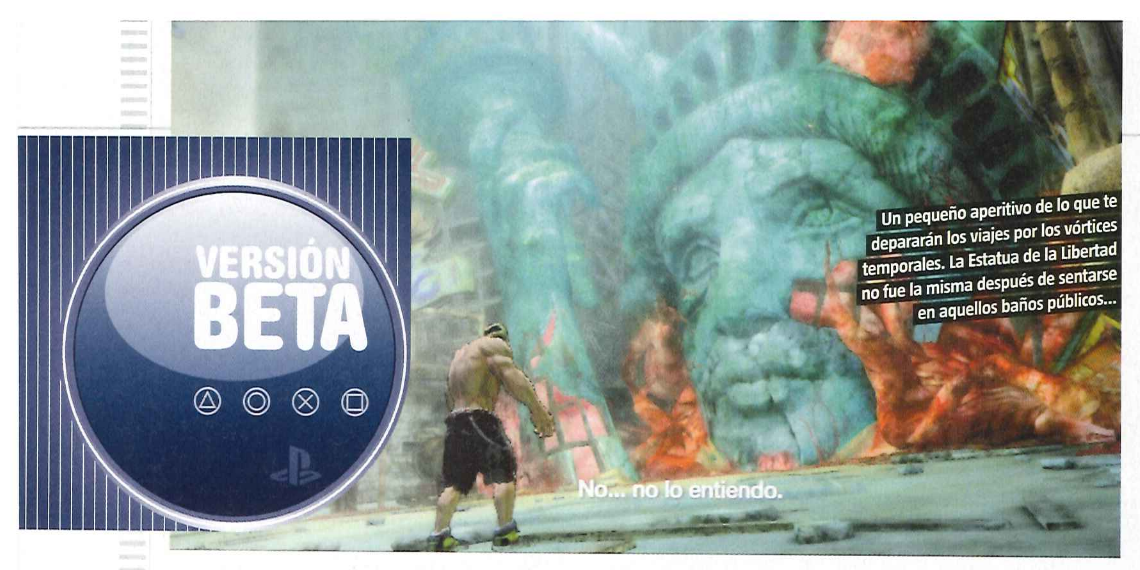
Las partidas multijugador son caóticos enfrentamientos entre motos, tanques, jugadores sin vehículo de ambos bandos... una anarquía controlada y muy divertida.





2

El juego se ha esforzado por mantenerse fiel a los diseños clásicos del mundo de Tron, como sucede con los míticos Recognizer de las películas.



Un pequeño aperitivo de lo que te depararán los viajes por los vórtices temporales. La Estatua de la Libertad no fue la misma después de sentarse en aquellos baños públicos...









CLÁSICOS Y PICARDÍAS. Desbloquea los tres Splatterhouse clásicos (¡el primero es la recreativa original, sin la censura de la versión Turbografx!) y busca, escondidas por los suelos de la mansión, las fotos más íntimas de Jennifer. Fusiona Retro, Gore y erotismo gratuito... y triunfarás, sin duda.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Un juego hecho por, y para, amantes de los clásicos originales. Ya era hora que tras tanto reboot, alguien hiciera un remake de un clásico como Dios manda.

Tremendo
★★★★☆

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Namco Bandai**
Género **Beat'em-Up grotesco**



Splatterhouse

Namco resucita, con infinito amor y bendita desvergüenza su franquicia más polémica. ¿Te atreves a ponerte la máscara?

En las antípodas de otros *reboots* (ahí están *Castlevania: Lords Of Shadow* o el futuro *DMC*), esta actualización de *Splatterhouse* no busca romper lazos con sus gloriosos ancestros, sino todo lo contrario. La prueba más evidente es la incorporación de la trilogía original (tanto la recreativa como las dos posteriores entregas de MegaDrive) a modo de extra desbloqueable, pero a medida que uno se adentra en la renovada Mansión West, los guiños y las referencias a los clásicos se agolpan con la misma contundencia con la que Rick y su máscara apalizan mutantes. ¿Y qué podemos decir? Que es un gustazo. ***Splatterhouse*** no puede competir a nivel gráfico con otros lanzamientos para **PS3**, pero lo compensa sobradamente con toneladas de sangre y desparpajo. Es divertido, salvaje y excesivo. Contiene los genes de los *beat'em-up* más raciales: todo consiste en machacar, con la mano abierta o utilizando machetes, tuberías (o tu propio brazo amputado), a todo quisque que tenga la desgracia de cruzarse en tu camino, mientras intentas rescatar a Jennifer. Si la frase *«Ella no tiene que morir, Rick»* te viene ya al recuerdo, enhorabuena hermano: estás en ***Splatterhouse***. Has regresado a tu casa.

Si el original incluía alguna que otra velada referencia a la obra de Lovecraft (el chiflado Doctor West nació de las páginas del cuento *Reanimator*), este *reboot* se ha desmelenado situando la Mansión en *Arkham*, y convirtiendo a Rick y Jennifer en estudiantes de la universidad de *Miskatonic*. La máscara nos prevendrá ante la irrupción de los Antiguos, de ese terror primigenio que tan bien supo explotar el gran Lovecraft... ¿llegaremos a combatir al mismísimo Cthulhu?. De momento, **Namco Bandai** no nos ha permitido bucear más allá de los tres primeros capítulos (hemos husmeado un poco más, pero que quede entre nosotros), por lo que dejaremos que seáis vosotros quienes lo descubráis. Sí podemos anunciar ya que no toda la acción del juego se desarrollará entre las malditas paredes de la Mansión West. La pesadilla de Rick le llevará a atravesar vórtices interdimensionales, rompiendo el equilibrio espacio/tiempo para averiguar más sobre las intenciones del malvado Doctor mientras se enfrenta a mutaciones, *poltergeists* y zombis tan putrefactos como marrulleros.

Para añadir algo más de pimienta a la fórmula ***Splatterhouse***, **Namco Bandai** ha ampliado el catálogo de movimientos de Rick, capaz incluso de recuperar vida mediante la absorción de la sangre de sus enemigos. La Máscara (dotada de su propia voz y conciencia) ha convertido al enclenque y gafapasta Rick en una masa de músculos y le ha salvado de una muerte segura aunque a cambio de un precio muy alto. ¿Su alma? Si tuvisteis el lujo de probar los antiguos *Splatterhouse*, sabréis por dónde van los tiros. Si eres novato, prepárate: no has visto nada igual.



CONTIENE LOS GENES DE LOS BEAT'EM-UP MÁS RACIALES

¿Queréis otro guiño a los Splatterhouse clásicos? Qué tal unas cuantas peleas en pasillos acompañado de un scroll horizontal? Todo un caramelo para nostálgicos.

Desplegar combos con la mano abierta es meritorio. Y sacudir fulanos con tu propio brazo amputado es de übermachote... pero nada tan divertido como liarse a machetazos con los zombis.

La Mansión West es un lugar encantador, habitado por gente maravillosa: cadáveres andantes (o no), poltergeists, antiguos estudiantes convertidos en mamelucos sin piel... no, aquí no te aburrirás, desde luego.

Claves

1 Los Splatterkills harán desmayarse a tu abuela: arranca brazos, troncha zombis por la mitad o sácale los pulmones por la boca a un enemigo (literalmente). Así, tal cual.

2 El espíritu demencial y metalero alcanza incluso a la BSO del juego: Mastodon, Lamb Of God, Cavalera Conspiracy, WolfShirt... ¿Cómo no amar este juego, diablos?









PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Su delirante desarrollo puede suponer un soplo de aire fresco en el género de la conducción.

Vertiginoso
★★★★★

Compañía
Koch Media
Programador
Techland
Género
Conducción


Durante los saltos podrás admirar la profundidad del paisaje de los circuitos.

Nail'd



Velocidad terminal a ritmo de metal

Sus programadores proclaman que se trata del juego de conducción todoterreno más veloz de la historia, y la verdad es que, después de probar la *beta* que nos ha hecho llegar la distribuidora, no podemos sino confirmarlo. Incluso se le podrían otorgar otros títulos a esta nueva producción de **Techland**, como el de que cuenta con los saltos desde alturas más elevadas, el de la banda sonora más cañera o, por qué negarlo, el que propone una competición más alejada de la realidad (sobre todo si tenemos en cuenta que se basa en una disciplina real). A disposición del jugador se ponen una serie de vehículos (hasta la fecha se han podido ver *quads* y motos de *cross*, aunque es posible que se añadan más) que deberán recorrer hasta 14 circuitos ambientados en cuatro entornos distintos. El objetivo es, obviamente, llegar el primero a la meta y para ello habrá que lidiar no sólo con el trazado, que presenta barrancos casi insondables, paredes verticales por las que seguir la carrera o los *loopings* más vertiginosos, sino también con el resto de rivales. ***Nail'd*** no ofrece muchas concesiones, más bien ninguna, a la simulación: el control es de lo más *arcade* y nervioso, se ganan y pierden puestos con una facilidad pasmosa, y el uso del *turbo* es casi obligatorio durante la mayor parte de la carrera, incluso en los saltos. Habrá que ver si tanta locura llega a traducirse en un desarrollo que enganche más allá de unas pocas carreras y logra convertirse en un digno rival de otros grandes en esta disciplina, como la saga *MotorStorm* o el genial *Pure*. También incluirá su correspondiente modalidad On-line para un máximo de doce jugadores.





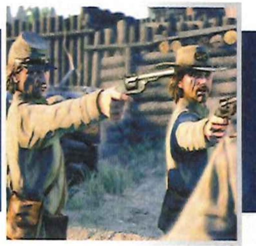
1 En la página oficial de facebook del juego, además de encontrar toda la información sobre el mismo, podrás descargarte las canciones originales compuestas para este título por famosos intérpretes.







2 Este arcade de conducción supone todo un cambio de tercio para sus progamadores, los polacos de Techland. Su anterior producción y debut en PlayStation 3 fue Call Of Juarez: Bound In Blood.



Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo
Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda
Dirígete con este cupón a tu tienda
GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

Plataforma	Juego	PVP recomendado	Lector PlayStation Revista Oficial - España	
PS3	DRAGON BALL RAGING BLAST 2	60,95 €	55,95 €	☐ AÑADIR AL PEDIDO
PS3	NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2	60,95 €	55,95 €	☐ AÑADIR AL PEDIDO
PS3	STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA II	70,95 €	65,95 €	☐ AÑADIR AL PEDIDO
PSP	EYE PET + CÁMARA	49,95 €	44,95 €	☐ AÑADIR AL PEDIDO
PSP	INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN + CÁMARA	49,95 €	44,95 €	☐ AÑADIR AL PEDIDO

CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______
DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______
POBLACIÓN ______ PROVINCIA ______ CÓDIGO POSTAL ______
TELÉFONO ______ NIF ______ E-MAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2010









¡PARTICIPA!

Namco Bandai y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir 5 lotes exclusivos de NIS América compuestos por 1 Atelier Rorona, 1 Trinity Universe, un libro de arte y una banda sonora. Si quieres optar a uno de los 5 lotes envíanos un SMS con la respuesta más original antes del 14 de diciembre de 2010.

PODRÁS GANAR...

5 JUEGOS Atelier Rorona



5 BANDAS SONORAS de Atelier Rorona



5 LIBROS DE ARTE de Trinity Universe



5 JUEGOS Trinity Universe

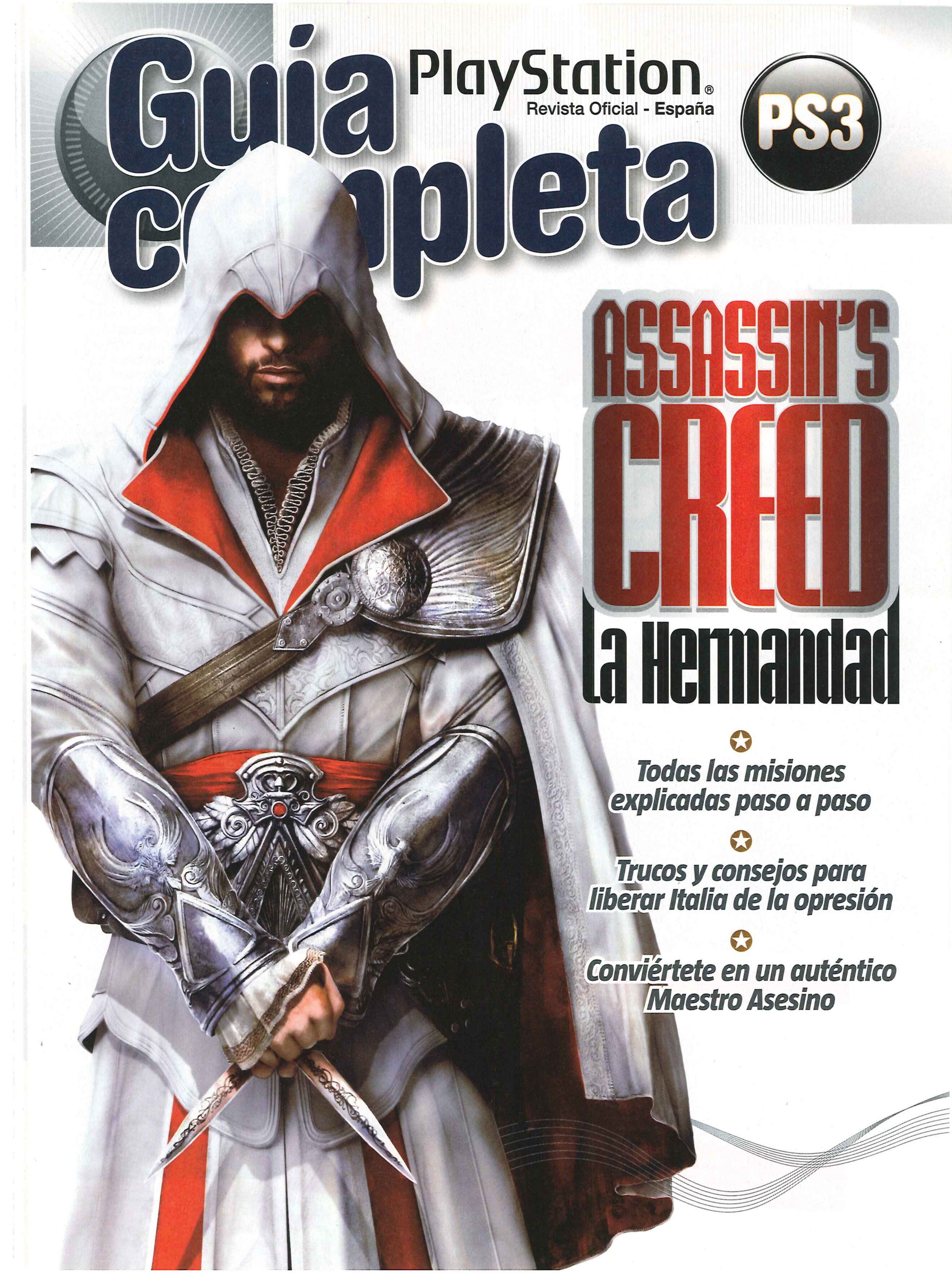


¿Cómo te gustaría que se llamara la protagonista de Atelier Rorona?
¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!

Envía un **SMS** al **25152** con **Play Atelier** y el **nombre de la protagonista**
¡Los 5 nombres más originales conseguirán los premios!

Ejemplo: Play Atelier Lorezna Climo

Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio de ocio y entretenimiento prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@eurostar.es.
Concurso válido del 15 de noviembre al 14 de diciembre de 2010. Fallo del jurado el 15 de diciembre de 2010.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Namco Bandai y PlayStation Revista Oficial.


Guía completa
PlayStation®
Revista Oficial - España
PS3
ASSASSIN'S CREED
La Hermandad
Todas las misiones explicadas paso a paso
Trucos y consejos para liberar Italia de la opresión
Conviértete en un auténtico Maestro Asesino



ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD

La amenaza Borgia no ha desaparecido de la antigua Italia. Es hora de acabar en Roma lo que empezó en Florencia.



La salud es muy importante para un buen Asesino. Procura sobre todo no saltar hasta el suelo desde lugares demasiado elevados.

El radar nos indica en todo momento dónde se encuentran todos los puntos de interés para desarrollar nuestra aventura.

Mejorando lo presente



LAS ARMAS
En las herrerías podrás comprar armamento de mejor calidad para tus misiones. No escatimes en gastos.



LOS APRENDICES
Al enviar a tus reclutas a hacer misiones, éstos ganarán puntos de experiencia que puedes gastar en mejoras.

Todo Maestro Asesino domina...



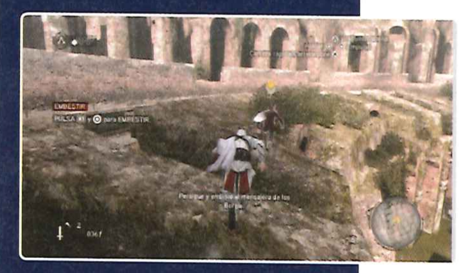
EL COMBATE
Los combates en todos los juegos de la saga se fundamentan en una premisa muy simple: conocer la secuencia correcta de golpes para cada tipo de enemigo. Los soldados de la imagen, por ejemplo, son muy vulnerables a nuestro contraataque.



LA VISTA DE ÁGUILA
Se activa manteniendo el botón △, y resulta muy útil, sobre todo para hallar aquellos objetos o personas que estemos buscando. Todo lo que nos pueda resultar de interés brillará en amarillo.



LA EQUITACIÓN
Por primera vez en Assassin's Creed se nos brinda la posibilidad de recorrer el interior de las ciudades a caballo. Para llamar a uno pulsa △, y para montarlo el botón ◎. ¡Al galope!



LAS PERSECUCIONES
No serán pocas las veces que debamos correr tras un enemigo y darle caza. A la hora de lidiar con esta situación recuerda mantener presionados los botones ⊗ y R1. Al alcanzarlo puedes placar con ◎.

La guerra entre la familia Borgia y los asesinos parecía haber llegado a su fin en *Assassin's Creed II*. Sin embargo, la consecución del Fruto del Edén por parte de Ezio no hizo más que desencadenar una serie de fatales acontecimientos. ¡Así continúa la historia!

SECUENCIA 1: AL FIN LA PAZ

Se acabó la misa

Primero sal de la cámara donde acababa el segundo juego escalando por los **asideros** de la pared. No olvides utilizar la Vista de Águila para verlos mejor.

Escapa del Vaticano matando a todos los soldados y sigue a tu **tío** por las calles de Roma hasta ver la escena que te lleva de vuelta a Monteriggioni.

La vuelta a casa

Una vez en el pueblo dirígete a los puntos señalados en el radar y realiza diversas tareas.

R Y D

Ayuda a la florista a llevar los ramos hasta la Villa.

Paseo a caballo

Ve hacia el caballo desbocado y móntate en él con el botón ◎. Después llévalo hasta el establo.

Prácticas de tiro

Ve a lo alto de la muralla y habla con los soldados encargados de los cañones. Te dirán que éstos no funcionan y que deben ser reparados. Tras encontrar al ingeniero, que se encuentra dormido en un **torreón** a la derecha haz unas pruebas con ellos disparando a los objetivos.

La reunión

Finalmente podrás acceder a Villa Auditore para contar a tus familiares lo ocurrido con Rodrigo Borgia y obtener tu **recompensa** en forma de achuchones femeninos. ¡A darlo todo!

Vilipendiado

Estando en plena faena la Villa será atacada por los hombres de Borgia y tú deberás acceder a lo alto de la muralla donde te espera un **cañón**, el cual deberás utilizar para destruir las armas del ejército Borgia. Después acaba con los soldados.

Salida de emergencia

Vuelve para salvar a tu hermana y tu madre. Para esta última tendrás que disparar tu cañón **oculto** sobre el enemigo que la ha tomado como rehén.

De vuelta al presente, Lucy y los demás te llevarán hasta Monteriggioni. Sigue la silueta de Ezio hasta la atalaya, desde la cual podrás caer con un salto de fe hasta una **gruta**. En su interior avanza abriendo puertas hasta llegar a una estancia llena de agua. Allí activa el interruptor para elevar una plataforma con la que Lucy podrá cruzar y después ve nadando hasta su posición. Trepa por los **tablones** de la izquierda y acciona otro interruptor. Quédate bien con la tónica porque tendrás que hacer algo parecido otras tres veces hasta llegar al santuario. Cuando estés allí sube por las escaleras y utiliza la vista de águila. Con ella podrás quitar de en medio la **estantería** que abre el paso hasta donde se encuentran tus compañeros.

SECUENCIA 2: TIGRES SALVAJES

Ahora tienes que buscar cuatro enrutadores de energía repartidos por toda la Villa. El primero está justo en el lugar en que empiezas, el segundo al lado de la escalera que une Villa Auditore con el pueblo y los otros dos sobre los tejados, bastante próximos el uno del otro.

Como nuevo...

Sincronización completa:
No bajes de dos bloques de salud.

Cuando vuelvas a controlar a Ezio, en Roma, ve en primer lugar a hablar con el **médico** y una vez recuperadas tus habilidades escala a lo alto de la atalaya señalada en el radar. Salta y sigue al grupo de guardias hasta que llegues a la plaza de la horca, donde tendrás que luchar con todos ellos.

Después habla con el **marido** de la ejecutada, quien te encomendará la misión de acabar con el verdugo.

Bien ejecutado

Sincronización completa:
Mata a tu objetivo con la hoja oculta.

Ve hacia la casa donde se encuentra el verdugo, al otro lado de la muralla y trepa por la pared. En cuanto le veas equipa tu hoja secreta y asesínalo de un salto.

Un hombre nuevo en la ciudad

Sincronización completa:
Mata a tu objetivo con la hoja oculta.

Sigue a Maquivelo hasta la herrería y allí hazte con un estilete y las hombreras romanas. Después tendrás que matar al **capitán Borgia**. Hecho esto, quema la torre indicada en el radar y ve a las caballerizas para renovarlas por el módico precio de 0 florines.

Manirroto

Sincronización completa:
No pierdas salud.

Mientras acompañas a Maquiavelo, un vulgar raterillo te robará el dinero. Persíguelo y hazle un buen placaje con el botón ◎.

El correo

Atrapa al mensajero de los Borgia en menos de un minuto.

En primer lugar sigue a Maquiavelo y acaba con los guardias que han detenido a su contacto. Después el mensajero echará a correr. Persíguele por el Coliseo y atrápalo de la misma

Las torres Borgia



Por toda la ciudad de Roma hay repartidos diversos torreones que sirven como puestos de vigilancia para los guardias de los Borgia. Mientras éstos sigan bajo su control, toda la zona circundante será hostil hacia Ezio y ni siquiera podrá comprar las propiedades cercanas. Por lo tanto conviene quemar todas las que se pueda y para ello nada es mejor que empezar liquidando al capitán Borgia que las custodia.



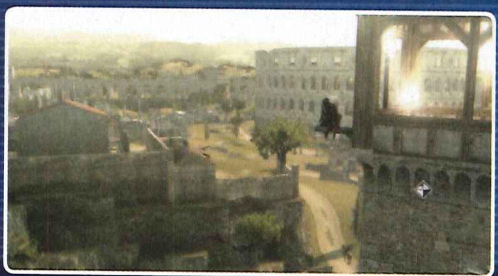
En la primera secuencia del juego tendrás que demostrar tu puntería protegiendo Monteriggioni a base de obuses.



Si levantas demasiadas sospechas o los guardias te persiguen hay que esconderse para pasar desapercibido.






Recuerda que para desbloquear todo el mapeado es necesario que utilices el comando «sincronizar» en lo alto de las atalayas.


Los Borgia han secuestrado a Caterina Sforza, y después de lo bien que se portó al principio del juego, algo habrá que hacer.

manera que hiciste con el ratero de la misión anterior.

Que viene el lobo

Sincronización completa:
No pierdas salud.

No tiene más misterio que acabar con un montón de enemigos que vienen hacia ti cubiertos con **pieles** de lobo. De ahí el nombre de la misión. A que es ingenioso, ¿eh?

En cuanto acabes cuélate por la pequeña compuerta del suelo.

En la oscuridad

Sincronización completa:
Completa la memoria en 8 minutos.

Trepa por la columna que tienes ante ti y desde ella trata de acceder a los cuatro **interruptores** de la sala. Al principio puede parecer imposible, pues Ezio no es capaz de saltar de una columna a otra. Sin embargo sí que puede avanzar por los **salientes** de las paredes. Cuando hayas activado los cuatro podrás bajar al subterráneo.

Una vez allí entra por la única reja abierta a una de las salas contiguas. El truco aquí es subirte a las **esculturas** del centro para avanzar agarrado a los ladrillos y las lámparas que cuelgan del techo. Siguiendo este proceso varias veces alcanzarás un nuevo interruptor. Al accionarlo aparecerás en una sala con dos enormes **huecos** que impiden el paso: el primero lleno de fuego, y el segundo con una caída considerable. Aún así llegar al otro lado es posible: sólo tienes que atravesarlos **agarrándote** a las columnas de los lados y a las estatuas del medio.

Finalmente te espera otra buena dosis de plataformeo si quieres llegar al altar de Rómulo. Como siempre, utiliza las **columnas** derribadas y las astas y tablas que hay por las paredes para llegar arriba. Recuerda que cuando llegues, los otros altares aparecerán en el radar. A partir de ahora podrás ir a buscarlos todos.

Para iniciar la siguiente misión sigue a Maquiavelo por la entrada secreta y ve a Isla Tiberina.

SECUENCIA 3: GUERRERO, AMANTE Y LADRÓN

Negociaciones tensas

Sincronización completa:
No nades.

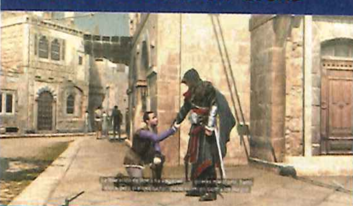
En primer lugar necesitas 2.500 florines para pagar el rescate de la cortesana. Si no tienes esa suma puedes dedicarte a **robar** a los transeúntes, método algo lento pero bastante fiable. Después ve al barco donde los bandidos la tienen prisionera y acaba con todos ellos.

Agente doble

Sincronización completa:
Que no te detecten mientras reduces tu notoriedad. Debes pasar inadvertido hasta reunirte con El Zorro en la casa del gremio de los ladrones.

Mata a todos los soldados que os atacarán nada más comenzar la misión. Tras esto tendrás que acompañar a Claudio, quien se encuentra herido, y llevarlo junto a sus compañeros mientras os ocultáis entre la multitud. Finalmente haz todo lo que se te ordena y conseguirás reducir tu **notoriedad** para, una vez tranquilo, contratar al arquitecto y renovar la posada La Zorra Dormilona.

Bienvenido al club



Cuando por las calles de Roma veas a varios guardias acosando a un ciudadano no dejes escapar la ocasión de darles una buena lección. Como muestra de gratitud, la persona rescatada se unirá a la hermandad de Asesinos y a partir de ese momento se convertirá en un aprendiz susceptible de ser llamado cuando lo requieras. Recuerda que para pedir la ayuda de estos recién iniciados sólo debes seleccionar el objetivo y pulsar L2.

Entre la roca y la pared

Sincronización completa:
Mata únicamente al capitán de los Borgia.

Persigue a Bautista Borgia y mátalo con tu cuchilla oculta. Después accede a su **torre** para quemarla. Ésta se encuentra en el centro de la laguna, junto al Coliseo. Hay tres guardias custodiando la entrada, así que tendrás que dar cuenta de ellos primero. Por último regresa junto a Bartolomeo y renueva los barracones.

SECUENCIA 4: REFUGIO DE LADRONES

Asalto al castillo

Sincronización completa:
No dejes que te detecten.

Para infiltrarte en el castillo empieza utilizando el **elevador** que tienes a tu derecha. Desde lo alto del tejado salta al agua y después avanza saltando por las astas de madera del embarcadero hasta la muralla. Allí podrás agarrarte a un **reborde** permitiéndote así llegar hasta el siguiente punto de control.

Escóndete entre la paja y espera a que pase el primero de los soldados. Cuando lo haga acaba con él y después escóndete tras la **fuente** central. Espera a que el soldado de la esquina contraria se de la vuelta y mátalo también. Después podrás llegar hasta la muralla superior saltando sobre las **cajas**.

Al llegar arriba trepa por el muro de la derecha y prosigue tu camino por las astas, las cajas y los trozos


Assassin's Creed siempre aboga por el realismo y el detalle, pero sin ver la roña en los pies de la dama se vive también bien, ¿eh?


El gran Leonardo da Vinci también hace su pequeña aparición en esta nueva entrega para ayudarnos con sus inigualables inventos.


Procura renovar todos los negocios cerrados a causa de la gestión tiránica de los Borgia. Así florecerá Roma y de paso tu bolsillo.


La relación excesivamente cordial que mantienen César y Lucrecia Borgia les generará algún que otro problema.

de madera hasta llegar a la torre central y escálala. Tras la escena de Lucrecia salta por los palos. Cuando se acaben déjate caer para agarrarte a uno **inferior** que desencadenará otra secuencia de vídeo. Trepa de nuevo y acaba con los guardias del interior de la prisión. Así llegarás hasta Caterina.

Mujer fatal

Sincronización completa:

No pierdas más de 10 cuadrados de salud.

✪ Ve hacia las estancias superiores para encontrar a Lucrecia. Cuando la halles captúrala con el botón ◎ y regresa a la **prisión** soltándola cuando sea preciso para luchar contra los guardias. Cada cierto tiempo Lucrecia intentará soltarse, así que tendrás que atraparla de nuevo.

La carga que llevamos

Sincronización completa:

No dejes que te detecten.

✪ Simplemente tienes que llevar a Caterina hasta la salida intentando que ningún guardia se percate de tu presencia. Por lo general la táctica es dejar a la chica **escondida** cuando lleguen los enemigos y asesinarlos por detrás cuando se quedan quietos al hacer la ronda.

✪ Al final tendrás que activar dos mecanismos: uno a cada lado.

El guardián de Forlì

Sincronización completa:

Consigue una racha de asesinatos de al menos 5 guardias.

✪ Esta misión es corta. Consiste simplemente en huir con los caballos hasta la entrada del **puente** y una vez allí luchar contra todos los guardias hasta que la cuenta llegue a cero. Al principio del combate echarás en falta tu espada, pero si haces un **contraataque** cuando te golpee cualquiera de los enemigos podrás desarmarle y hacerte con la suya.

Un hombre del pueblo

Sincronización completa:

No pierdas más de 5 cuadrados de vida.

✪ Cerca de tu posición hay varios grupos de soldados acosando a **ciudadanos**. Intervén en la pelea y libéralos, pues con esta acción ingresarán en el gremio de asesinos.

Delincuente reincidente

Sincronización completa:

Mata a tu objetivo con los aprendices de Asesino.

✪ Una facilita. Ve hacia los puntos indicados en el radar para que las **cortesanas** te indiquen por dónde ha huido Malfatto. En cuanto le localices persíguelo y pon fin a su vida.

Mercancía humana

Sincronización completa:

Mata a tu objetivo con los aprendices de Asesino.

✪ Sigue al esclavista sin que te detecte, para lo cual te será muy útil camuflarte entre los **ciudadanos** que pasean. Cuando veas que echa a correr no te pongas nervioso y limítate a seguirle. La técnica aquí es sencilla: mantente lo suficientemente cerca para que desaparezca la **cuenta atrás**, y lo suficientemente lejos para que no sospeche.

Una visita inesperada

✪ Para encontrar al propietario de la voz que te llama baja las pequeñas **escaleras** que hay junto a ti e interactúa con la caja del suelo.

Planes de guerra

Sincronización completa:

Manda a los mercenarios a una pelea.

✪ Ve hacia donde está el grupo de soldados que posee los **planos** de la máquina de guerra y acaba con ellos. Cerca de ellos hay un grupo de **mercenarios** que te podrán echar una mano, de hecho es lo más aconsejable si quieres hacerlo bien.

Superados en armas

Sincronización completa:

No mates a nadie antes de destruir los planos.

✪ Comienza saltando sobre el montón de paja y trepa por los **escalones** de madera de tu derecha hasta el tejado. Avanza por ellos hasta llegar a una torre en la que hay un soldado y bordéala por la **derecha**. Ya estás cerca de los planos, ahora sólo tienes que esquivar a los guardias de la izquierda y llegar hasta ellos.

✪ Una vez quemados recuerda que ya no existe el impedimento de matar si lo que deseas es la sincronización completa. Vuelve hacia la derecha, por donde viniste y salta a los tejados del siguiente edificio. Balanceándote en más **lámparas** verás un grupo de guardias junto a un barril explosivo. Acércate a él para prender la mecha y sal corriendo hacia los puntos señalados. En cuanto explote comenzará tu **huida** a caballo y después en diligencia. Dispara a tus enemigos con R1 y recuerda acabar primero con los que tienen la señal de color rojo.

El plan

✪ Nada que contar aquí, la misión consiste en hablar y ver el mapa de la mesa. Así de simple.

SECUENCIA 5: EL BANQUERO

Saldar la deuda

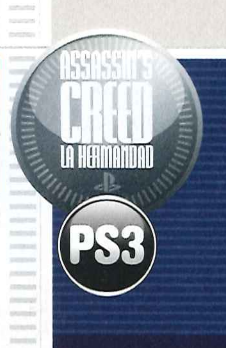
Sincronización completa:

Que no te detecten mientras escoltas al senador.

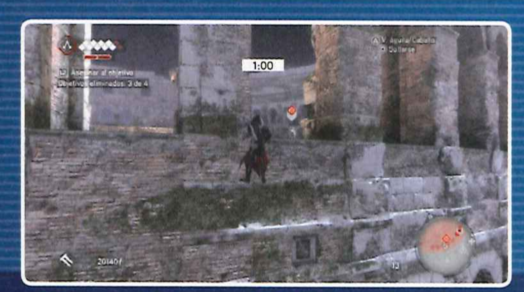
✪ Ve hacia el lugar marcado en el radar y utiliza tu vista de águila para localizar a Edigio Troche. En cuanto

CONSEJO: Derrotar a los enormes soldados de la armadura es muy fácil. Sólo tienes que darles una patada con ⊗ y después tres espadazos seguidos con ▢.






Disfrazar un grupo de hombres con los uniformes del enemigo ha sido siempre un truco sencillo y eficaz si se sabe imitar su actitud.



Infiltrarse en el Coliseo es más fácil desde fuera. Los soldados no te ven y además puedes matarlos según pasan por tu lado.

le tengas localizado sálvale de los **guardias** que le acosan y después ponlo a salvo. El truco para ello es avanzar continuamente a través de caminos **alternativos** que no se encuentren vigilados.

Sigue al dinero

Sincronización completa:
No dejes que te detecten y no toques el suelo mientras sigues al senador.

✪ Sigue al senador, a poder ser por los tejados, hasta el **panteón** y cuando llegues allí entra en su interior por el tejado. La única manera de encontrar un camino por el que trepar es por la **columna** rota que hay en su parte trasera. Al llegar arriba desciende agarrado a los asideros del techo y da a tus Asesinos la **orden** de matar al portador del cofre.

Dentro de Roma

Sincronización completa:
Llega a tu destino en menos de 3 minutos.

✪ Tienes que llevarle el cofre al banquero sin más indicación que los **comentarios** de tus compañeros, quienes en todo momento te dirán si vas o no por la dirección correcta. Cada vez que no sea así date la vuelta inmediatamente para no disparar el indicador de sospecha.

Metidos en faena

Sincronización completa:
Mata al banquero desde un banco sin que te detecten.

✪ Sigue a Juan Borgia sin que te detecten los guardias en ningún momento. Recuerda: las **cortesanas** serán tus grandes aliadas en esta misión.

CONSEJO: Recuerda siempre que la presencia de palomas en una cornisa indica la posibilidad de realizar un salto de fe. Si no las hay no te lances.

✪ Cuando estés próximo al lugar en el que acabarás con su vida accede a él bordeando por la **izquierda** el último edificio, pues a la derecha hay dos enemigos que impiden el paso.

✪ Finalmente, en el lugar del fiestón acaba sigilosamente con los guardias, siéntate en un banco y mata a tu objetivo con la **cuchilla** envenenada cuando pase junto a ti.

Rastro de papel

✪ Ve a la Rosa en Flor y observa la escena cinemática que pone fin a la quinta secuencia.

SECUENCIA 6: EL BARÓN DE VALOIS

El protector

Sincronización completa:
No puedes recibir daño.

✪ Acaba con todos los enemigos franceses y haz bajar las tres **puertas** de la ciudadela. Después ve con Bartolomeo al fuerte del barón, quien no dudará en enseñaros modales como buen caballero francés.

El asunto francés

Sincronización completa:
Que no te detecten.

✪ Hace falta derrotar a un buen puñado de soldados para obtener **uniformes** con los que disfrazar a tus hombres. Acércate al campamento y acaba con todos los que se te acerquen, a poder ser sin llamar la atención.

Caballo de Troya

Sincronización completa:
No pierdas ningún bloque de salud.

✪ Sigue a tus hombres vestidos de franceses procurando no levantar sospechas y mata con tu **cuchilla** oculta a los guardias que custodian el camino. Ten mucho cuidado porque si te lanzas corriendo hacia ellos descubrirán la farsa. Ve caminando despacito y liquídalos uno a uno, a poder ser por la espalda.

Au Revoir

Sincronización completa:
Completa la misión en menos de 5 minutos.

✪ Acaba con los soldados de los tejados y con el barón en cuanto le encuentres. No tiene más misterio.

SECUENCIA 7: LA LLAVE DEL CASTILLO

Arreglando la fuga

Sincronización completa:
No bajes de 5 bloques de salud.

La misión consiste en dirigirte a los puntos donde se encuentran los **ladrones** y salvarlos de los guardias de los Borgia.

Y entonces llegó la nada

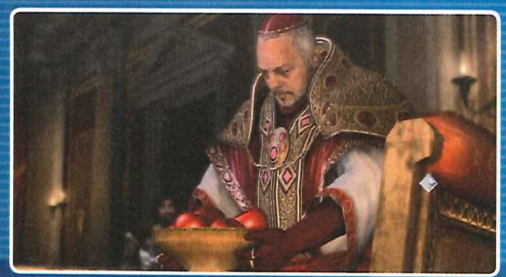
Sincronización completa:
Usa a los aprendices de Asesino para asesinar a tus objetivos.

Tu misión es seguir a Micheletto por distintos teatros romanos e infiltrarte en ellos sin ser detectado para, después, llamar a tus **Asesinos** y ordenarles que maten a los objetivos marcados en rojo. Se trata de un cometido complicado que seguramente tendrás que intentar varias veces. Lo importante es que busques **rutas** poco transitadas escalando paredes y escondiéndote, pues hay muchos soldados patrullando por los teatros.

Salida del escenario

Sincronización completa:
No mates a nadie que no sea un hombre armado.

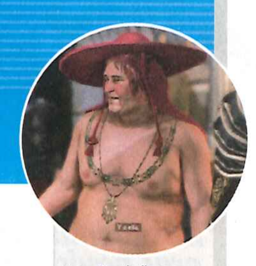
✪ En primer lugar escala hasta lo alto del Coliseo. Una vez arriba empieza lo bueno: tienes que avanzar por el recinto **poco a poco** y acercarte hasta los objetivos señalados en rojo sin ser detectado. El plan para hacerlo es comenzar tu camino hacia la derecha y descender por los **hierros**. Si quieres puedes matar al



Rodrigo Borgia, el Papa más corrupto de la historia mantiene sus mismos valores en esta secuela. Habrá que atizarle otro poco.



El duelo final entre Ezio y César Borgia va a ser sumamente encarnizado. Más te vale tener muchas medicinas a mano.



Juan Borgia lleva doble vida: por el día de profesión banquero y de noche, en cambio, truchón con jamón. ¡Mátalo deprisita!



Cuando tengas el Fruto del Edén en tus manos empezará lo bueno. Su poder hará incluso luchar a los guardias entre ellos.

primer soldado que verás de espaldas. Después avanza recto aprovechando el momento en que los guardias grandes se dan la **vuelta** y pasa corriendo. Para el segundo de ellos tendrás que esconderte en la segunda **esquina** formada por las dos paredes de la izquierda, pues la oscuridad hará que sienta algo pero que no te vea. Desde ahí avanza, desciende al piso inferior y acaba con tus objetivos teniendo en cuenta que si te mueves agarrado por la parte **exterior** del Coliseo te será más fácil.

✪ Cuando te reencuentres con los Asesinos disfrazados ve con ellos hacia la izquierda y sal al escenario por la **segunda** salida. Una vez en la representación activa tu vista de águila y colócate sobre los tres sitios **iluminados** del suelo. Finalmente acaba con Micheletto.

Intervención

Sincronización completa:

No nades

Lleva a Pietro hasta el médico mientras esquivas a los guardias y después persigue al hombre del **parche** por Roma. Cuando le hayas dado caza tendrás que volver rápido a buscar a Maquiavelo.

SECUENCIA 8: LOS BORGIA

Requiem

Sincronización completa:

Que no te detecten.

Tienes que infiltrarte en el Castillo de San Ángelo, para lo cual tendrás que hacer varios intentos hasta aprenderte el camino y las **rutinas** de los soldados. Cuando veas la escena de César montando a caballo tendrás que entrar en la torre central subiendo por la **escalera** giratoria que la rodea. Una vez dentro asciende trepando por las paredes y los maderos. Cuando llegues a la biblioteca escala por las estanterías y después sal al exterior por la **ventana**. Desde una de ellas podrás ver al Papa, cuya afición a las manzanas parece causarle ciertos problemas.

Una fruta al día

Sincronización completa:

No mates a nadie.

Rodea el balcón lleno de guardias hasta que veas la ventana por la que debes entrar, para lo cual deberás dejarte **caer**. Una vez dentro Lucrecia te dirá hacia dónde ha ido César. Ve tras él y cuando cierre la reja tras de sí escala por la pared para llegar arriba. Desde allí podrás hacer un salto de fe y una **cuenta atrás** se activará. Ahora tienes que llegar a la Basílica de San Pedro, esquivando enemigos antes de que ésta llegue a cero.

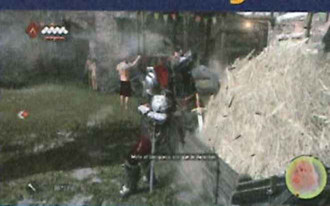
El Fruto del Edén

Sincronización completa:

No pierdas salud.

Escapa por la puerta que hay tras la gran escultura central y huye por los tejados hasta salir del Vaticano. Si no te interesa obtener la sincronización completa puedes potenciar los efectos del fruto manteniendo el botón ⊗.

El asesinato sigiloso



En muchas misiones del juego es fundamental quitar de en medio unos cuantos soldados sin que sus compañeros se percaten de nada. Para ello lo más práctico es siempre el asesinato sigiloso, que puedes llevar a cabo de diferentes maneras. La más convencional es seguirle y clavarle la hoja oculta por detrás. Sin embargo hay muchas más opciones, como acabar con ellos desde un montón de paja, desde un banco o en una cornisa.

Desmilitarización

Ve a la **plaza** donde se encuentra César con sus hombres y acaba con los objetivos señalados en rojo utilizando el Fruto del Edén y a tus Asesinos.

Ver en rojo

Utiliza la Vista de Águila para ver al cardenal, síguele hasta el **Coliseo** y acaba con todos los objetivos mediante tu nuevo juguete.

Todos los caminos llevan a...

Primero compra todo lo que necesites. Después ve a la zona señalada del radar y utiliza la Vista de Águila.

SECUENCIA 9: LA CAÍDA

Esta secuencia se divide en tres fases, la primera es de **infiltración**, pues tendrás que llegar hasta el punto marcado en el radar pasando todo lo desapercibido que te sea posible. Aunque de todos modos siempre podrás luchar si te descubren.

✪ En la siguiente fase simplemente tienes que avanzar eliminando **soldados** y escalando máquinas de asedio hasta el final del mapa.

✪ Y por último el combate contra César. Él es buen espadachín y sabe bloquear casi todos tus golpes. Dale **patadas** para desestabilizarle, golpéale cuando tenga la guardia baja y no olvides liquidar a sus hombres para luchar más tranquilo.

✪ Ya sólo te queda ver el final del juego, que es muy largo y completamente **interactivo**. Empezando por el Coliseo vas a tener que realizar un complicado recorrido hasta el Fruto del Edén, pero con tu experiencia acrobática y Vista de Águila no deberías tener muchos problemas. ¡A disfrutar!



Consultorio





www.facebook.com/revistaplaystation

Decidiendo las compras navideñas

Hola, felicidades por la revista, casi siempre sale lo que busco. Bueno ahí van las dudas que tengo.
1 ¿Qué juego me aconsejáis que me compre, *Medal Of Honor*, *Fallout New Vegas* o algun *Call Of Duty*?
2 ¿Saldrá el *God Of War IV*? Es que se oyen rumores...
3 ¿Qué juego compatible con *Move* me aconsejáis para que me compre?

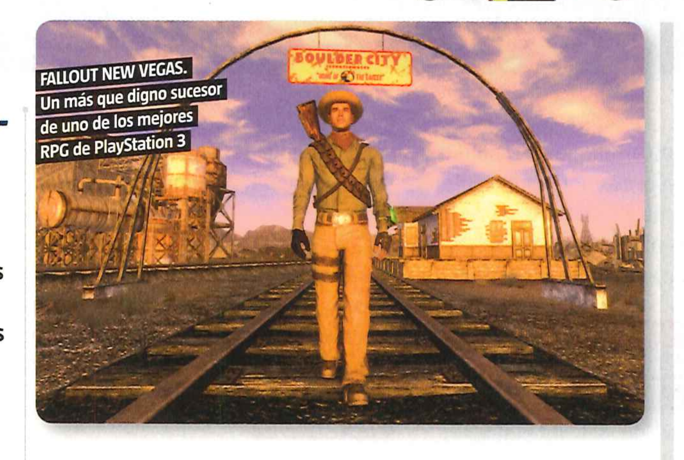
JOSE XD, VÍA E-MAIL.

1 Pues con ninguno de ellos te vas a equivocar. Depende más de tus gustos en cuanto a géneros. Si lo tuyo son los *shooters*, en la revista preferimos los últimos *COD* (y el que está a punto de salir) aunque *MOH* es una buena alternativa. Y si te gustó *Fallout 3*, no dudes en hacerte con esta continuación, que ofrece un desarrollo y una calidad muy similares al anterior.
2 Los responsables de la franquicia de **Sony** dejaron bien claro al lanzar la tercera entrega que la trilogía de Kratos y su historia terminaban con aquel juego.
3 Hay unos cuantos títulos más que recomendables: ***Sports Champions***, ***The Shoot***, ***Eyepet Move Edition***, ***Heavy Rain Move Edition***, ***Resident Evil 5 Gold Edition***...

Nuevas entregas

Hola soy Miguel y quería haceros unas preguntas:
1 ¿Para cuándo sale el *Kingdom Hearts 3*?
2 ¿Sabéis algo de algún lanzamiento de un *Grand Theft Auto* nuevo?

MIGUEL FERNÁNDEZ, FACEBOOK



FALLOUT NEW VEGAS. Un más que digno sucesor de uno de los mejores RPG de PlayStation 3

1 Los chicos de **Square Enix** ya confirmaron en su momento que llegará a una consola de **Sony** (todo apunta a que será **PlayStation 3**), aunque como mínimo tendrás que esperar hasta 2012 para tenerlo entre tus manos.
2 Pues lo último en este sentido es la recopilación para **PS3** que incluye en el mismo paquete los dos episodios descargables aparecidos con aterioridad para ***Grand Theft Auto IV***, junto con el juego original, obviamente.

Los lanzamientos para PS Move

Hola amigos de ROP, tengo una duda sobre el periférico *MOVE*. Han salido una serie de juegos específicos para el periférico (además de las *demos* que vienen con el *Starter Pack*). Además se han empezado a relanzar juegos en versión *MOVE* (*Heavy Rain*, etc...). Pero mi duda es la siguiente ¿Qué criterios siguen para sacar un juego en versión *MOVE*? Y además, ¿los juegos que tenemos que no son para *MOVE*, pueden utilizarse con este nuevo periférico si instalamos algún tipo de actualización para que lo puedan soportar? Sería un punto a favor de las desarrolladoras de juegos que actualizasen más juegos para *MOVE*, pero ¿Qué criterios se siguen? ¿Puramente mercantiles de cada empresa? ¿Da Sony algún tipo de directriz? Es un tema que me interesa muchísimo, ya que entre jugar con o sin *MOVE* hay todo un mundo de diferencia. Gracias por la segura respuesta que me brindarán a mí y a todos los lectores. Saludos.

VÍCTOR MANUEL MEDINA HERNANZ, FACEBOOK

Los criterios que siguen las compañías para actualizar sus juegos a *Move* son un misterio también para nosotros... Lo que sí te podemos decir es que ya existen varios títulos, como *Heavy Rain*, que han sido actualizados para incluir soporte para *PS Move* de forma gratuita. Algunos otros, como *Resident Evil 5* no emplean (lamentablemente) esta técnica, y deberás adquirir la nueva edición del juego para poder disfrutar de este sistema de control, aunque merece la pena.

EL TEMA DEL MES

¿Crees que los retrasos en los lanzamientos de los juegos sirven realmente para mejorar su calidad?

Mejor esperar a apresurarse...

JORGE MATÍAS FERRERO. VÍA E-MAIL.
No solo sirven para mejorar su calidad, también sirven para mejorar esos detalles que hacen único a cada juego. Claro ejemplo es el de la excesiva perfeccion de Kazunori Yamauchi y su esperadísimo *Gran Turismo 5*. Y como le ha pasado a Media Molecule con su obra maestra *LittleBigPlanet 2*. Si hay que retrasar un juego, por motivos de calidad, se retrasa. Y más cuando compramos el producto del cual queremos tener calidad en nuestras manos, y no un producto hecho solo por el simple hecho de vender.

Depende del caso

RAÚL JIMÉNEZ FERNÁNDEZ. VÍA FACEBOOK.
Bien, reconozco que sí hay juegos que necesitan una prórroga para finalizar el proyecto, como realmente quieren sus creadores. Como es el caso de *Gran Turismo 5*. Es de agradecer tanto entusiasmo por parte de algunas compañías. El caso es que personalmente, creo que hay ideas que se quedan sin incluir en el juego para que después se conviertan en contenido descargable o similar. Una estrategia buena, tanto para la compañía como para el usuario, ya que así, se alarga la vida del juego. Un claro ejemplo sería *Burnout Paradise*, con un buen número de contenido descargable y finalmente un *pack* con todo incluido. Aún así, hay compañías que utilizan fechas señaladas para lanzar sus juegos, aunque lleven preparados varios meses para obtener un mayor beneficio.

Nuevo tema del mes para el nº 120.

¿Crees que la distribución digital de juegos se acabará imponiendo como el método más usado?



Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**



Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



***Vanquish*: No es que el juego de Sega me parezca malo, pero creo que existe todo un agravio comparativo al puntuarlo por debajo de esa obra maestra - en mi opinión- que es *Castlevania: Lords Of Shadow*. Me da igual que el juego sea español o congoleño, pero ofrece mucho más, y en mucha mayor cantidad, que el título de Platinum Games. Creo que a la hora de gastarse casi setenta euros hay que exigir que dure algo más que un par de tardes, digo yo...**
CRISTIAN MÁREZ, VÍA FACEBOOK



Exclusividades que no nos benefician

COLIN PÉREZ. VÍA FACEBOOK.

Escribo para dar mi opinión sobre las exclusividades de algunos productos, sobre todo de contenido adicional. Es cierto que cada vez menos juegos (salvo los programados por la propia compañía fabricante de la consola, obviamente) se quedan sólo en un sistema, pero lo que sí que se ve cada vez con más frecuencia es el lanzamiento de estos «añadidos» para una consola en concreto (sobre todo para una de la competencia), mientras que los poseedores de otra versión tenemos que esperar meses para que acabe el supuesto contrato de exclusividad y se libere el contenido. Al final no es más que un tema de dinero, pero el que paga siempre las consecuencias es el usuario. Espero que en el futuro no se sigan dando estas lamentables situaciones.



Cuando PSN deja de funcionar

JULIO PEREZNAL VIVANCEL. VÍA FACEBOOK.

No hay muchos mantenimientos últimamente en *PSN*. Es un poco frustrante que estos mantenimientos se hagan a determinadas horas, en las que hay muchos usuarios. Vamos, las mejores horas para echarte un *MAG* o un On-line con el ***Red Dead Redemption***. Además, es muy molesto que últimamente dichos mantenimientos son muy frecuentes. Como usuario me preguntaba si estos mantenimientos son para mejorar algo, pero me parece a mí que es por otra cosa... ¿No será para cerrar un agujero bastante molesto en la seguridad de la consola llamado *Jailbreak*? Porque no especifican nada sobre el motivo en actualizaciones ni demás.



La Carta Ganadora
La piratería mata a tus juegos

PACO MARTIN CASADO. VÍA FACEBOOK.

¿Sabéis que **Sony** inicia la persecución en España de los dispositivos para piratear la **PlayStation3**? Un juzgado mercantil de Barcelona ha dictado una orden cautelar de prohibición de distribución del dispositivo de **PS** *Jailbreak*, que permite la ejecución de juegos piratas y otros tipos de *software* (como el sistema operativo ***GNU/ Linux***) en la consola **PlayStation 3**. Tras varias acciones judiciales emprendidas en otros países contra este dispositivo USB, **Sony** ha iniciado acciones judiciales contra varios comercios en España, con la finalidad de impedir su distribución y venta en nuestro país, según han confirmado fuentes jurídicas relacionadas con la parte demandante. **Sony Entertainment España** no ha querido pronunciarse sobre estas acciones judiciales de manera oficial y mantiene el silencio. Así, la filial española de la compañía japonesa se une a la lucha contra este dispositivo, que salió a la venta este verano. Australia ha sido el primer país en prohibir su importación, distribución y venta, a raíz de una demanda judicial de la multinacional.La compañía, además, tiene abiertas acciones judiciales en EE.UU. contra **Zoomba**, responsable del distribuidor On-line *ShopPSJailBreak.com*, por violación de *copyright* y de derechos de marcas. No obstante, la última actualización del *firmware* de *PlayStation 3*, la versión *3.42*, evita que pueda ejecutarse en la consola el código que libera la instalación de *software* no autorizado. Así que ya sabéis: sed legales que la pirateria mata los juegos.

> **«Sony se encuentra en plena lucha contra la piratería»**



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



MEDAL OF HONOR
JUAN LABRIEGO. VÍA FACEBOOK.
Esperaba un rival a la altura de los últimos *Call Of Duty*, pero me he encontrado con un *shooter* en primera persona bastante genérico y con algunos fallos muy evidentes, sobre todo en lo que a gráficos se refiere.



CASTLEVANIA L.O.S.
MARÍA GIL. VÍA E-MAIL.
Por fin tenemos un *Castlevania* en 3D a la atura de lo que se espera de una saga tan grandiosa... Me ha encantado el argumento, el personaje central y las muchas posibilidades a la hora de atacar a los enemigos.



ENSLAVED
ALBERTO TRIBUNAL. VÍA E-MAIL.
Pocos juegos recientemente me han llegado a emocionar tanto como este. Puede que no sea muy original en su desarrollo, pero el carisma y la relación entre ambos protagonistas hace que merezca la pena.

T!ps PS3



1 N

ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD
evaluación 9,6
Ezio regresa para acabar con la tiranía de los Borgia en la mejor entrega de la serie.
Ubisoft 70,95€. +18 años jugado ☐



2 N

CALL OF DUTY: BLACK OPS
evaluación 9,5
El mejor shooter de la actualidad vuelve a demostrar que, una vez más, no hay quien le supere.
Activision 70,99€. +18 años jugado ☐



3 ↓

FIFA 11
evaluación 9,5
Nueva entrega del mejor juego de fútbol del mercado, con la misma base pero con exclusivas mejoras.
EA Sports 71,90€. +3 años jugado ☐



4 ↓

PES 2011
evaluación 9,2
Konami se ha reinventado a sí misma para gestar su mejor exponente futbolístico de la generación.
Konami 62,95€. +3 años jugado ☐



5 N

FALLOUT NEW VEGAS
evaluación 9,4
Bethesda vuelve a sorprendernos con otro gran RPG postapocalíptico, tan abierto como inmenso.
Bethesda 71,90€. +18 años jugado ☐



6 N

RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE
evaluación 9,4
El orginal se ha convertido en uno de los grandes del año. La versión con zombis no se queda atrás.
Rockstar 29,95€. +18 años jugado ☐




7 N

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2
evaluación 9,3
Si eres un fan de la serie alucinarás, y si no, te aseguramos que también. ¡Una auténtica pasada!
Namco Bandai. 60,95€. +12 años jugado ☐




8 ↓

VANQUISH
evaluación 9,2
El shooter en tercera persona más espectacular del catálogo de PS3. Y con el sello de Platinum Games.
Sega 71,90€. +18 años jugado ☐




9 N

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT
evaluación 9,0
Se acabó la simulación. Regresa el espíritu clásico de la saga con más acción y persecuciones policiales.
EA Games 71,90€. +12 años jugado ☐




10 N

ROCK BAND 3
evaluación 9,3
Nuevos modos de juego y alucinantes instrumentos para seguir disfrutando del rock en tu consola.
EA Games 60,95€. +12 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD
UBISOFT
70,95€ +18

CONDUCCIÓN



NFS SHIFT
EA
29,95€ +3

LUCHA



SUPER SF IV
CAPCOM
39,99€ +12

RPG




FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER

CALL OF DUTY BLACK OPS
ACTIVISION
70,99€ +18

DEPORTES

FIFA 11
E.A SPORTS
71,90€ +3

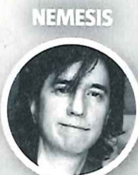
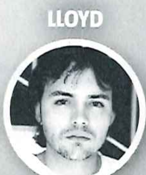
ON-LINE

CALL OF DUTY BLACK OPS
ACTIVISION
70,99€ +18

PARTY GAME

SINGSTAR VOL. 3
SONY C.E.
39,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF	NEMESIS	LLOYD	LAST MONKEY
		 	
		 	
DEMON'S SOULS PS3	CALL OF DUTY: B.O. PS3	BLAZBLUE C.S. PS3	ASSASSIN´S CREED L.H. PS3
RE 5 GOLD EDITION PS3	UNDEAD NIGHTMARE PS3	DEMON'S SOULS PS3	LUNAR: S.S.H. PSP
HEAVY RAIN MOVE ED. PS3	VANQUISH PS3	VALKYRIA CHRONICLES II PSP	START THE PARTY! PS3
CASTLEVANIA: L.O.S. PS3	MGS: PEACE WALKER PSP	SCOTT PILGRIM C.E.M. PSN-PS3	NEED FOR SPEED H.P. PS3
GOD OF WAR: G.O.S. PSP	GOD HAND PS2	GOD OF WAR: G.O.S. PSP	GOD OF WAR: G.O.S. PSP

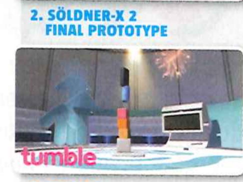


LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. CALL OF DUTY: BLACK OPS (ACTIVISION)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 2011 (KONAMI)
3. FIFA 11 (EA SPORTS)
4. FORMULA 1 2010 (CODEMASTERS)
5. DRAGON BALL: RAGING BLAST 2 (NAMCO BANDAI)
6. FALLOUT NEW VEGAS (BETHESDA)
7. NBA 2K11 (2K SPORTS)
8. SPORTS CHAMPIONS (SONY C.E.)
9. STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA II (ACTIVISION)
10. FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE (KOEI)

Store
LOS MEJORES DESCARGABLES

1. RED DEAD REDEMPTION UNDEAD NIGHTMARE
2. SÖLDNER-X 2 FINAL PROTOTYPE



3. TUMBLE



4. SONIC 4 EPISODE 1



5. DEATHSPANK: THONGS OF VIRTUE



6. SPACE INVADERS INFINITY GENE



7. SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO



8. CASTLE CRASHERS



9. BLACKLIGHT TANGO DOWN



10. LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT





1 N

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
evaluación 9,3
Kratos se despide de PSP con la mejor aventura de acción del momento.
Sony C.E. 29,95€. +18 años jugado ☐



2 ↓

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
evaluación 9,5
Continúa las aventura de Big Boss justo después de MGS 3 y en plena Guerra Fría.
Konami 39,95€. +18 años jugado ☐



3 ↓

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación 9,2
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix 40,95€+12 años jugado ☐



4 N

PES 2011
evaluación 9,0
Sin demasiadas variaciones pero acompañado de la mítica jugabilidad de siempre.
Konami 29,95€. +3 años jugado ☐



5 ↓

VALKYRIA CHRONICLES II
evaluación 9,2
Exclusiva entrega para la portátil que nos trae nuevas misiones y una historia única.
SEGA 39,95€. +12 años ☐



6 =

INVIZIMALS
evaluación 9,3
Busca con tu cámara a los mostruos invisibles y captúralos para tu consola.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐



7 ↑

GRAN TURISMO
evaluación 9,0
Poliphony nos trae el primer GT portátil con toda la calidad de los de sobremesa.
Sony C.E. 19,95€. +3 años jugado ☐



8 ↓

ACE COMBAT: JOINT ASSAULT
evaluación 8,4
La última entrega de la clásica saga de combates aéreos. ¡Más de 40 aviones!
Namco Bandai 40,95€. +12 años jugado ☐



9 ↓

MODNATION RACERS
evaluación 9,1
Pasarás ratos geniales con este divertido arcade tan bueno como el de PS3.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



10 ↓

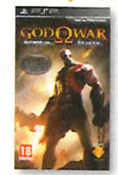
PLAY ENGLISH
evaluación 8,8
Resuelve puzzles y protagoniza una divertida aventura mientras aprendes inglés.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. **GOD OF WAR: G.O.S.** (SONY C.E.)
2. **PES 2011** (KONAMI)
3. **FIFA 11** (EA SPORTS)
4. **PATITO FEO** (SONY C.E.)
5. **CODE LYOKO** (MINDSCAPE)
6. **PATITO FEO EDICIÓN ESPECIAL** (SONY C.E.)
7. **SEGA MEGADRIVE COLLECTION** (ESSENTIALS-SEGA)
8. **NEED FOR SPEED: PROSTREET** (ESSENTIALS-EA)
9. **SONIC RIVALS 2** (ESSENTIALS-SEGA)
10. **INVIZIMALS + CÁMARA** (SONY C.E.)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
SONY C.E.
29,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

LUCHA



TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG



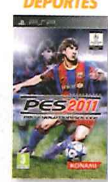
KH: BIRTH BY SLEEP
SQUARE ENIX
40,95€ +12

SHOOTER



RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES



PES 2011
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

PARTY GAME



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12





1 N

PES 2011
evaluación 9,0
Nuestra incombustible PS2 sigue contando con el mejor juego de fútbol un año más. ¿Cuántos van ya?
Konami. 19,95€. +3 años jugado ☐





2 N

FIFA 11
evaluación SIN PUNTUAR
Un año más EA tampoco ha querido dejar de lado a PS2, firmando otro gran juego de fútbol.
EA Sports. 29,95€. +3 años jugado ☐



3 =

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
evaluación 8,5
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma y única protección, una simple lintemita.
Konami 29,95€. +16 años jugado ☐



4 =

MOTOSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 8,0
La mejor saga de conducción off-road debuta en PS2. Tu objetivo, ser el piloto más brutal sobre la tierra helada.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐



5 =

SINGSTAR MECANO
evaluación 7,9
El grupo más importante de la movida madrileña por fin tiene su propio SingStar. Hoy no te podrás levantar.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



SILENT HILL S. MEMORIES
KONAMI
29,95€ +16

CONDUCCIÓN



WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
39,95€ +3

LUCHA



NARUTO ULT. NINJA 5
NAMCO BANDAI
29,95€ +12

RPG



ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
19,95€ +12

SHOOTER



BLACK
E.A GAMES
19,95€ +16

DEPORTES



pes 2011
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



JAK & DAXTER: LA F. PERDIDA
SONY C.E.
39,95€ +12

PARTY GAME

SINGSTAR POP 09
SONY C.E.
29,95€ +12

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PS2

1. **PES 2011** (KONAMI)
2. **FIFA 11** (EA SPORTS)
3. **DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3** (NAMCO BANDAI)
4. **WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011** (THQ)
5. **CODE LYOKO** (MINDSCAPE)
6. **DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD** (NAMCO BANDAI)
7. **SPARTAN TOTAL WARRIOR** (SEGA)
8. **NBA 2K11** (2K SPORTS)
9. **SCOOBY DOO Y EL PANTANO TENEBROSO** (WARNER)
10. **SEGA CLASSICS COLLECTION** (SEGA)

T!ps

Los 5 mejores en ON-LINE

1. COD: BLACK OPS
2. FIFA 11
3. PES 2011
4. MEDAL OF HONOR
5. NEED FOR SPEED: H.P.

Top Añejo Diciembre 2003





1. FIFA FOOTBALL 2004 (EA SPORTS)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 3 (KONAMI)
3. NFS UNDERGROUND (EA GAMES)
4. MEDAL OF HONOR: RS (EA GAMES)
5. GOSHTHUNTER (SONY C.E.)
6. ESDLA: EL RETORNO DEL REY (EA GAMES)
7. TRUE CRIME: S.O.L.A. (ACTIVISION)
8. PRINCE OF PERSIA: LADT (UBISOFT)
9. JAK II: EL RENEGADO (SONY C.E.)
10. W.R.C. III (SONY C.E.)

Top Platinum PS3 PSP

PS3	PSP
UNCHARTED 2 EL REINO DE...	GRAN TURISMO
BATMAN ARKHAM ASYLUM	LITTLE BIG PLANET
RATCHET & CLANK A.E.E.T.	FIFA 10
FIFA 10	PES 2010
PES 2010	LOCOROCO 2

Lo más esperado

1. GRAN TURISMO 5
2. KILLZONE 3
3. LITTLE BIG PLANET 2
4. CRYSIS 2
5. THE LAST GUARDIAN

El Top de... Alejandro Velasco



1. MGS 3: SNAKE EATER (PS2)
2. MGS 2: SONS OF LIBERTY (PS2)
3. MGS 4: GUNS OF THE PATRIOTS (PS3)
4. FINAL FANTASY IX (PSONE)
5. SHADOW OF THE COLOSSUS (PS2)
6. PERSONA 3 (PS2)
7. KINGDOM HEARTS (PS2)
8. LITTLE BIG PLANET (PS3)
9. RED DEAD REDEMPTION (PS3)
10. OKAMI (PS2)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

A qué juega...

David De Gea





CALL OF DUTY: BLACK OPS

El pasado 9 de noviembre Activision presentó ***Call Of Duty: Black Ops*** a lo grande, y para ello contó, junto a Toni Elías, con David De Gea, portero del Atlético de Madrid y nueva estrella del panorama internacional del fútbol.

MÚSICA ★ CINE ★ UNIVERSOS ALTERNATIVOS ★ TE[...] ★ BLU-RAY ★ ZONA VIP

PlayStyle

ALIEN ANTOLOGÍA

LA CRIATURA MÁS TERRORÍFICA DE LA GALAXIA DEBUTA EN ALTA DEFINICIÓN

Zona Vip
La ex-spice Mel B nos enseña su juego de fitness para PlayStation Move

Universos Alternativos
100 años de la factoría Bruguera al alcance de tu mano

Tecnología
¡Descubre el nuevo volante portátil de Subsonic!

LEVEL UP!

SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO

El romance adolescente más extravagante jamás contado

Cuando aparece el logo de **Universal** al inicio de ***Scott Pilgrim contra el Mundo***, aunque se dé el extraño caso de que no tengas ni idea de qué vas a ver a continuación, ya puedes sospechar que no vas a enfrentarte a una película común: el globo del mundo de la compañía está pixelado y la conocida sintonía que lo suele acompañar suena como una *intro* de un juego de Super Nintendo. Es solo el primero de una auténtica catarata de guiños y homenajes al mundo de los videojuegos que se suceden durante su trama, y no es para menos: el argumento de la película, como el del cómic en el que se basa, está estructurado como un auténtico *beat'em-up* (lo que es y muy bueno, por cierto, el extraordinario juego descargable de la *PS Store* inspirado en el *film*). Scott Pilgrim, para conseguir el amor de Ramona Flowers, debe enfrentarse uno por uno con sus siete malvados ex-novios, en genuinas peleas a lo *Street Fighter* y *Final Fight*, con barras de energía, *power-ups* y monedas cuando mueren los enemigos.

Beneficiada por el brío visual de Edgar Wright (*Shaun of the Dead*) y un reparto de jovencísimos actores espectacularmente inspirados (aparte del infalible Michael Cera, destaquemos a un divertidísimo Kieran Culkin y a la hipnótica Mary Elizabeth Winstead), ***Scott Pilgrim contra el Mundo*** es, sin duda, la mejor adaptación de un videojuego inexistente que te puedes echar a la cara.

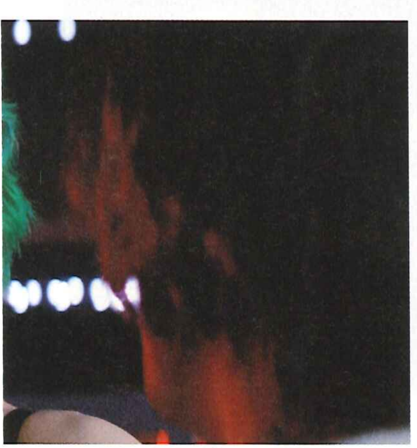


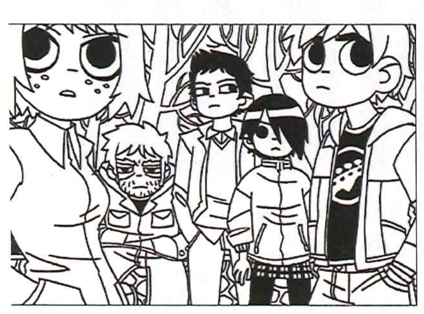


Scott debe enfrentarse a los malvados siete ex-novios de Ramona. Entre ellos figuran el último Supermán (Brandon Routh) y el inminente Capitán América (Chris Evans). Lo tienes crudo, tío.



Título original
Scott Pilgrim Vs. The World
Director
EDGAR WRIGHT
Reparto
Michael Cera, Mary Elizabeth Winstead, Ellen Wong.
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Universal
www.scottpilgrimthemovie.com





EL SCOTT PILGRIM ORIGINAL.

Scott Pilgrim contra el Mundo está basado en un cómic indie de Bryan Lee O'Malley editado a lo largo de seis años en seis tomos. Su estilo es similar al del filme: mitad reflexión adolescente, mitad avalancha de guiños al anime y los videojuegos.





Ga'Hoole une un impresionante acabado visual con una historia capaz de enganchar a los espectadores más talluditos.

GA'HOOLE, LA LEYENDA DE LOS GUARDIANES 3D

Ya no verás a los búhos de la misma forma

Quien vaya al cine esperando ver otra inocentona película de animación con animales parlantes se va a encontrar una sorpresa. Y muy agradable, por cierto. Basándose en los libros de Kathryn Lasky (editados en España por **Ediciones B**), la película de Zack Snyder (*300*, *Watchmen*) propone una interesante parábola del nazismo y su ideal sobre la supremacía racial protagonizada por búhos, lechuzas y otras rapaces nocturnas. Emocionante y brillante a nivel visual, ***Ga'Hoole*** quizás asustará a algún niño, pero también le hará pensar. Y eso ya es todo un logro.

Director
ZACK SNYDER
Género
ANIMACIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER BROS
legendoftheguardians.warnerbros.com



JACKASS 3D

Ponte las gafas, porque esto va a salpicar

Johnny Knoxville y sus adorables gañanes vuelven a poner a prueba su resistencia física en pruebas tan cazurras como tronchantes. Las 3D se inventaron para películas como ésta.



LOS OTROS DOS

Una «buddy movie» diferente a cualquier otra

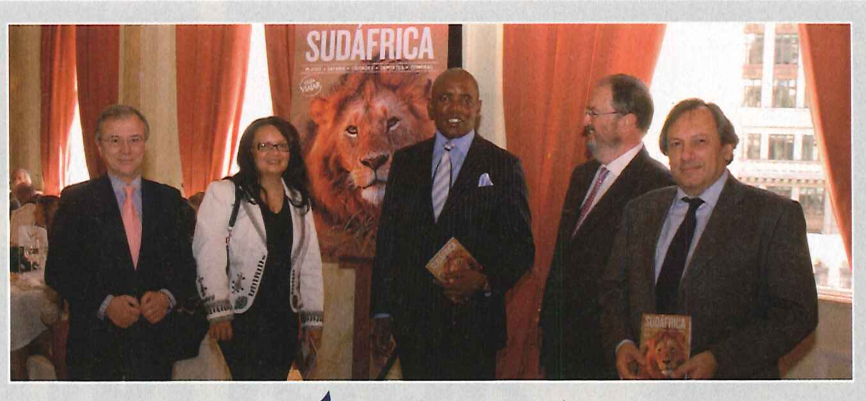
Adam McKay reúne un reparto de ensueño con un objetivo: reírse de los polis heróicos de las pelis. Si has visto el tráiler ya sabrás de qué forma lo ha conseguido.



SUCKER PUNCH

suckerpunchmovie.warnerbros.com

¿La película más espectacular de 2011? Si aún no lo crees, es hora de volver a visitar el *site* del nuevo *filme* de Zack Snyder. El tráiler te dejará los pelos como escarpias.



De izquierda a derecha, Carlos Ramos, Linda Sangaret, Vusi B. Koloane, José Luis Lueje y Mariano López, en el Casino de Madrid, durante la presentación de la Guía VIAJAR de Sudáfrica.

PRESENTACIÓN DE GALA PARA LA NUEVA GUÍA VIAJAR DE SUDÁFRICA

El embajador de Sudáfrica en España, Vusi Bruce Koloane; la directora de South African Tourism para Europa, Linda Sangaret; el director del operador turístico Value South Africa, José Luis Lueje; el director general adjunto de revistas de Grupo Zeta, Carlos Ramos, y el director de VIAJAR, Mariano López, presentaron en Casa Fuster de Barcelona y en el Casino de Madrid la guía de Sudáfrica que acompaña este mes en los quioscos a la revista VIAJAR, de Grupo Zeta.

La nueva Guía VIAJAR de Sudáfrica cuenta con 116 páginas que recogen los principales atractivos de las áreas, ciudades y reservas naturales del «país del arco iris», con especial atención a las propuestas de safari fotográfico, avistamiento de ballenas y encuentros con el gran tiburón blanco. También incluye la Ruta de la Roja: la primera ruta establecida sobre las huellas de la selección española, campeona del mundo, durante su actuación en el Mundial de Sudáfrica.

POR PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL



¡A por ellas! La edición Huevo y Facehugger se han convertido en el nuevo Grial para coleccionistas.

ALIEN ANTOLOGÍA

¡Romped la hucha y extorsionad a la abuela! La criatura de Giger debuta en BD, acompañado de 60 horas de extras

BLU-RAY Para cuando leas estas líneas, estarán a punto de agotarse las ediciones **Huevo** y ***Facehugger*** de ***Alien Antología***. Si no es así, corre a por ellas, porque bajo sus espectaculares envoltorios laten 6 *Blu-rays* que contienen absolutamente todo lo que se ha filmado alrededor del ser creado por H.R. Giger. Las cifras son abrumadoras: más de 60 horas de extras, más de 12.000 fotografías, extras rescatados de las anteriores ediciones DVD y otros inéditos, reunidos bajo la supervisión de Ridley Scott. Disfrutarás de dos montajes para cada una de las cuatro películas, remasterizadas en HD. Y para no perderte, el nuevo modo *MU-TH-UR* te guiará a través de la experiencia *Alien*: desde el primer borrador de O'Bannon hasta las parodias de *Space Balls* y *Padre de Familia*.

Película ★★★★★
Extras ★★★★★

Director
RIDLEY SCOTT, JAMES CAMERON, DAVID FINCHER, JEAN-PIERRE JEUNET
Audios
Castellano 5.1 DTS, Inglés DTS-HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
20th Century Fox
129,95 € (Edición Huevo, 6 BD+4 DVD)
59,95 € (Edición Facehugger, 6 BD)

LA BELLA Y LA BESTIA
EDICIÓN DIAMANTE



La magia del clásico deslumbra a 1080p

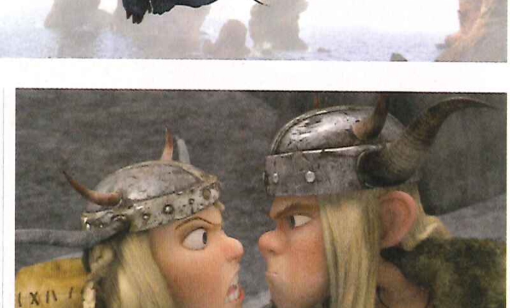
BLU-RAY Tras *Aladdin*, **Disney** refrendó su segunda Edad de Oro con este largometraje, el primero en ser nominado al Oscar a la Mejor Película (al final se llevó dos, los de Mejor Banda Sonora y Mejor Canción). Una auténtica delicia animada que, tras gozar de soberbias ediciones en DVD, se estrena en BD con dos discos rebosantes de extras inéditos (y otros rescatados de anteriores versiones). Podrás elegir entre tres versiones de la película, descubrir un principio alternativo, escenas eliminadas y disfrutar de un larguísimo documental que recoge cada área de la creación de la película.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★





Director: **G. TROUSDALE, K. WISE** Audios: **Castellano e inglés DTS 5.1** Subt: **CASTELLANO, INGLÉS...** Distribuye: **Walt Disney Studios** **29,95 € (2 BD+ DVD)**



CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN

¿Vikingos y dragones? Buena combinación



Basándose en los libros de Cressida Cowell (el primero, editado aquí por **SM**), el tándem Dean DeBlois & Chris Sanders (responsables de la chiflada y simpaticona *Lilo & Stitch*) vuelven a centrarse en la amistad entre dos seres incomprendidos. Pero en este caso se trata de un aprendiz de Vikingo (el joven Hippo) y un dragoncete malencarado. Cómo Hippo logra enseñar a su aldea a no temer a los dragones es algo que tendréis que descubrir vosotros a lo largo de una película realmente divertida. Ojo al corto incluido, *La Leyenda del Robahuesos*: sus 16 minutos provocan mas risas que muchos largos que llegan a los cines.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★★

Director: **DEAN DEBLOIS, CHRIS SANDERS** Audios **Cast. y catalán 5.1., Ingles 5.1 True HD** Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS** Distribuye **Paramount H.E.** **29,95 € (BD)** **26,99 € (2 DVD)**

El diseño de personajes y el humor son los principales valores de esta película. Incluso sin las 3D, te lo pasarás en grande con ella.

TOY STORY 3

Emotiva, hermosa, épica... inolvidable.



Hace mucho que **Pixar** escapó de las comparaciones con el resto de cineastas, tanto de animación como de imagen real. Solo ellos son capaces de emocionarte hasta la lágrima con un simple plano, de hacerte reír como un niño de 9 años aunque tengas 40. La despedida de Woody y Buzz no puede ser mas épica, ni más maravillosa. Atesora este *Blu-ray*, acude a él cuando el mundo se te venga encima. Enséñaselo a tus hijos. Al margen de los extras (que son legión)o su insuperable calidad de imagen, esta película es un tesoro que debe ser compartido.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director: **LEE UNKRICH** Audios: **Castellano DTS HD, inglés DTS-HD 7.1.** Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS...** Distribuye: **Walt Disney Studios** **29,99 € (BD) 21,99 € (DVD)**





NOTICIAS



¿QUIERES VIAJAR A PANDORA EN 3D?

Pues ya puedes ir preparando la cartera. El *Blu-ray* 3D de ***Avatar*** de momento no estará a la venta ni en España ni en el resto del mundo. Solo será tuyo si adquieres una TV 3D de la serie VT20 de **Panasonic** antes del 31 de Enero. ¿Cuándo acabará la exclusividad? Nos tememos que aún habrá que esperar.



EL RETORNO DE ASH

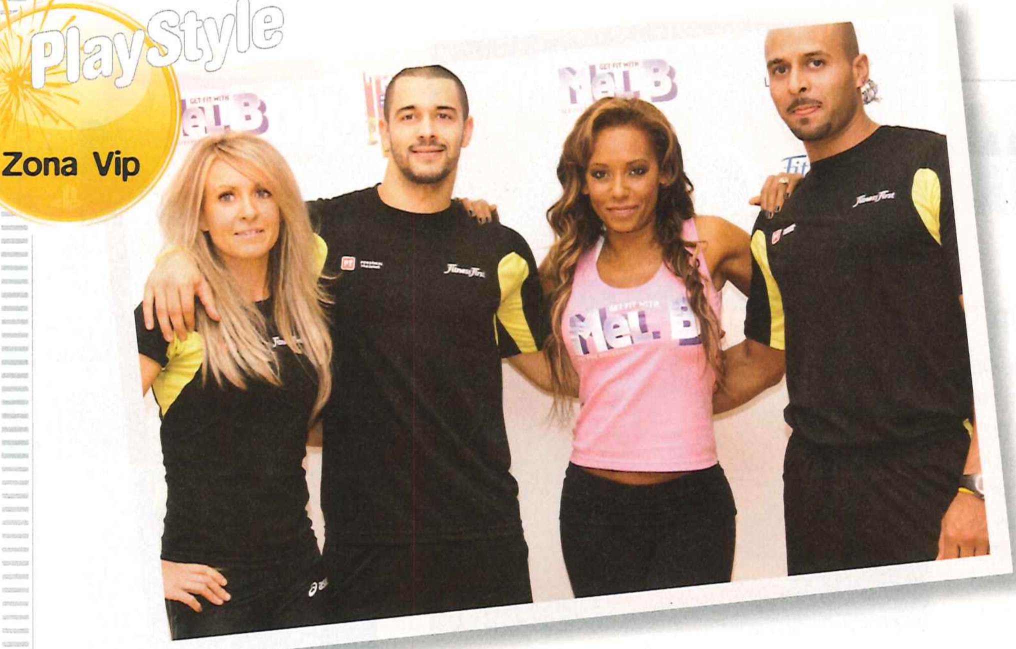
Y hablando de exclusivas, sólo en FNAC podrás encontrar las tan ansiadas ediciones DVD y BD de ***El Ejército de las Tinieblas***, el clásico de culto de Sam Raimi. Lanzan además una **Edición Coleccionista** con camiseta, póster, postales y libro de 32 páginas.



...Y POR FIN, AKIRA.

Selecta Visión ha anunciado sus intenciones de traer a España la edición *Blu-ray* del *anime* más famoso de todos los tiempos: ***Akira***. Habrá que esperar a 2011, pero prometen que tendrá la misma calidad de imagen y sonido que la edición japonesa. Si no puedes esperar, es un buen momento para recuperar el *manga* de Otomo.

POR BRUNO SOL



UNA DEMOSTRACIÓN DE FITNESS
Así posaron Mel B y los atléticos componentes de Fitness First, quienes nos hicieron toda una amplia demostración de las características y prestaciones del videojuego. «Ha sido genial cooperar con el juego... ahora ya es parte de mi vida».

MEL B

Nos trasladamos hasta Londres para recibir a Mel B, quien nos dio la bienvenida de muy buen humor, además de ponernos al corriente de su ajetreada vida

Recién llegada de Los Angeles, y con unas cuantas horas de *jet lag* encima, recibimos a Mel B en el *Fitness First* de Tottenham Court Road de Londres. Muy sonriente y vestida con ropa deportiva, la ex *Spice Girl* recibió a los periodistas para la presentación del nuevo videojuego ***Get Fit With Mel B***.

Tras una breve demostración de este título de *fitness*, Mel nos confiesa: ***«no suelo jugar a videojuegos, pero con este se me ha abierto un mundo entero de oportunidades. De hecho no sé cómo no lo había probado antes»***. En cuanto al mando de *PlayStation Move, afirma que le encanta.* ***«Lo probé por primera vez jugando con mis hijos hace unas semanas, cuando conseguí el videojuego, y es sencillo de utilizar. Además, las opciones del título son simplemente increíbles: la manera de explicarte cómo perder calorías, la forma de animarte... Aparte de que recuerda cada una de las veces que haces ejercicio y te muestra tu evolución. Tiene una memoria asombrosa»***. Además explica: ***«Creo que es una magnífica idea para aquellos principiantes que quieran empezar a hacer ejercicio, porque puedes hacer que todos tus progresos sean recompensados con todo tipo de medallas de oro, puntos, palabras de ánimo... Realmente te motiva a seguir haciendo ejercicio»***.

Desde el pasado mes de septiembre hemos podido ver a Mel B en su propio *reality show*, *It's a scary world*, en el cual relata diversas historias de su vida en clave documental. ***«Es en mi show donde se me puede ver trabajando en mi próximo álbum. Hay un montón de estrellas invitadas»***, nos cuenta. Cierto es que han pasado muchos años ya desde que las *Spice Girls* revolucionaron el mundo entero con sus canciones. Lejos queda ya la imagen de aquella Mel B de pelo a lo afro y subida a unas increíbles plataformas, pero aún así conseguimos arrancarle una sonrisa cuando le preguntamos por el antiguo juego que protagonizó con sus otras cuatro compañeras, *Spiceworld*. ***«Tengo muchos recuerdos de las Spice Girls, ¡muchísimos! De hecho hace poco alguien me escribió en Twitter diciendo que acababa de jugar con él. Sí, definitivamente, poder hacer Spiceworld fue muy divertido»***.

Toda una selección de ejercicios, incluyendo seis disciplinas de aeróbic, un programa nutricional con más de 140 recetas... ¿pero, realmente un videojuego puede ayudar a la gente a ponerse en forma? ***«¡Definitivamente! Conozco gente que ha utilizado videojuegos similares a este y efectivamente han encontrado una manera extraordinaria de hacer ejercicio. Ahora, con esta tecnología que no se había visto antes realmente se puede llegar hasta lo más alto»***.

Cuando le recordamos cómo surgió la oportunidad de participar en un juego de estas características nos cuenta que ***«simplemente sucedió, fue como si todo se alineara para que saliera adelante. No recuerdo el día exacto, o la conversación determinada, pero ha sido muy bonito. Ha sido genial cooperar con Fitness First y con el juego... ahora ya es parte de mi vida»***.



JUEGA CON *Mel B*

Aunque la ex-Spice Girl nos contó que no suele jugar mucho a videojuegos, cuando descubrió el nuevo PlayStation Move quedó muy impresionada. «Lo probé por primera vez jugando con mis hijos hace unas semanas y me encanta». ¡Damos fe de ello!

«Participar en la película y el videojuego de Spiceworld fue muy divertido»

Entre dar vida a la primera monitora de Fitness para PlayStation Move y protagonizar su propio Reality, Mel B está más ocupada que nunca. Hace mucho que guardó las vestimentas de leopardo y sus plataformas en el armario, pero la que un día fue la «Scary Spice» ha sabido reinventarse y probar nuevas áreas.

REDACCIÓN Y FOTOGRAFÍA: SARA CERRADA

De izquierda a derecha, Ignacio Ramonet; el presidente de la Generalitat, José Montilla; la viuda del fundador del Grupo Zeta, Chantal Mosbah, y el presidente de su comisión ejecutiva, Juan Llopart.

IGNACIO RAMONET GANA EL PREMIO ANTONIO ASENSIO DE PERIODISMO

El periodista Ignacio Ramonet ha recibido en Barcelona el octavo Premio Antonio Asensio de Periodismo, que concede el Grupo Zeta en memoria de su fundador. En el acto de entrega del galardón, el director de la edición en español de Le Monde Diplomatique y figura prominente de la izquierda plantó cara a todos aquellos que defienden que el periodismo -y el periodista- ya no son necesarios, que afirman que la información circula más libre, más abundante y más transparente que nunca. Frente a ellos, sentenció que no: que «en democracia la batalla por la libertad de expresión nunca está definitivamente terminada», y que los periodistas deben existir porque una de sus tareas es «ampliar los límites de esa libertad».

Con su diagnóstico de las cosas coincidieron el presidente de la Generalitat, José Montilla, quien defendió al informador profesional en tiempos de saturación de datos y reivindicó a los periodistas «profesionales, rigurosos y con independencia de criterio» y el presidente de la comisión ejecutiva del Grupo Zeta, Juan Llopart, que reivindicó el rigor intelectual, la profesionalidad y el compromiso en las salas de redacción. Valores que, dijo, representa Ramonet.

La entrega del premio prácticamente coincidió con el nacimiento de Antonio Asensio nieto, por lo que a Antonio Asensio Mosbah, presidente del Grupo Zeta, le fue imposible asistir al acto.

A la gala, presentada por Pepa Fernández, directora y presentadora del programa de RNE "No es un día cualquiera", y amenizada por la actuación de la cantante Sole Giménez, asistieron personalidades del mundo de la política y la cultura como los ministros de Defensa, Carme Chacón, y de Educación, Ángel Gabilondo; el exministro Celestino Corbacho; el alcalde de Barcelona, Jordi Hereu; el conseller de Cultura i Mitjans de Comunicació, Joan Manuel Tresserras; los convergentes Artur Mas y Xavier Trias y una larga lista de presidentes y directores de grandes empresas.



Chantal Mosbah (en el centro), viuda de Antonio Asensio, acompañada de sus hijas Jennifer Asensio (a la izquierda), Jessica Asensio e Ingrid Asensio, y el esposo de esta, Fernando Sanz.



De izquierda a derecha Conrado Carnal, director general del Grupo Zeta; Miguel Ángel Liso, director editorial y de Comunicación, y Artur Mas, líder de Convergència i Unió.



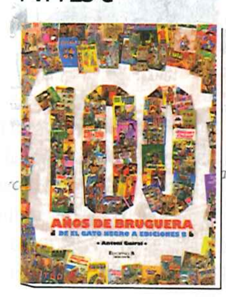
100 AÑOS DE BRUGUERA

La editorial de siempre, en boca de todos

Bruguera, ciertamente, está de moda. Tal vez nunca haya dejado de estarlo en los círculos más comiqueros. Pero, sin duda, tras el estreno de la reciente película protagonizada por Santiago Segura sobre la figura del *Gran Vázquez*, la editorial que dio a luz a tantos y tantos personajes, y albergó a tantos y tantos dibujantes de nuestra historieta, parece volver a estar en la cabeza (llamando tal vez a la puerta del corazoncito) de muchos antiguos y recientes aficionados al tebeo. Por su parte, Antoni Guiral hace un repaso muy necesario a los 100 años de historia de nuestra editorial más emblemática en este tomo destacado del mes. Cien años de historia que, como bien dice su propio autor en el prólogo, no es solo la de sus dibujantes y personajes, sino la de una parte de la sociedad española: ***«la factoría Bruguera dio trabajo a más de 1.200 trabajadores»***, afirma Guiral a propósito de su calado en el tejido industrial catalán. Así pues, una historia que hay que contar y una que hay que dejarse contar. Si es en un magnífico tomo como éste, repleto de los nombres, los cómos, los cuándos y los cuántos, pues mucho mejor. Para cualquier amante de la historieta española.

CÓMIC

Autor: **Antoni Guiral**
Editorial: **Ediciones B**
Páginas: **172**
PVP: **25 €**



A ESCALA

MARK V BRIEFACASE
Ejecutivo de altos vuelos

El mes pasado os presentábamos la mochila Boba Fett, para cole, campo o playa. Este mes vamos con la versión «ejecutiva»: se trata de nada menos que de una edición limitada del maletín del que Tony Stark extrae su traje *Mark V* para enfrentarse a *Wisplash* en *Ironman 2*. (¡Traje no incluido!).

Distribuidor: **Entertainment Earth**
Tamaño: **40,65 x 53 cm.**
Precio: **429,9 $**



BARNEY ROSS
Geyperman 2.0

Si te gustó *Los Mercenarios*, probablemente fue por la misma razón por la que de pequeño/a te pirraban los muñecotes de acción. Ahora has crecido y **Hot Toys** supone que tu bolsillo también, por lo que lanza esta genial figura articulable que podrás equipar con infinidad de accesorios.

Distribuidor: **Hot Toys**
Tamaño: **30,5 cm.**
Precio: **169,99 €**

KICK-ASS
Del cómic a la estantería

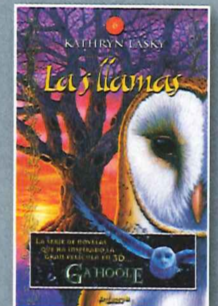
Si no conoces *Kick-Ass*, el irreverente tebeo guionizado por Mark Millar, te estamos haciendo un doble favor al traerte estas figuritas: descubrirás un tebeo descacharrante, bruto y muy agudo en su acción loquísima y milimetrada y comprobarás que ya tienes unas figuras que comprar una vez te hayas vuelto adicto a su delicioso sindiós.

Fabricante: **Mezco** Tamaño: **15 cm.**
Precio: **19 €**



POR NICK RIVERS, DRAGÓCULA Y ADONÍAS

LIBROS



LOS GUARDIANES DE GA'HOOLE: LAS LLAMAS
La lucha en los cielos continúa

Sexta entrega de la saga de *Ga'Hoole, La leyenda de los Guardianes*, en la que su autora continúa construyendo esta gargantuesca epopeya (atención, seguidores... ¡se trata de quince tomos en total!) alrededor de Soren, el búho protagonista de esta épica historia ambientada en un estimulante mundo de fantasía. La guerra contra los Puros parece cada vez más cerca y el choque entre los *Reinos del Norte* y los del *Sur*, inminente: Soren, por su parte, tendrá decisiones muy difíciles que tomar...

Autor
Kathryn Lasky
Editorial
Ediciones B
P.V.P. **13 €**

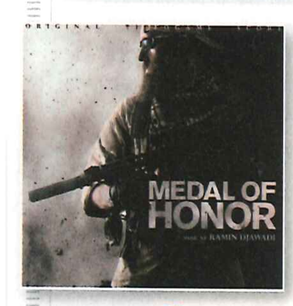
MARKETING HERO
O cómo funciona esta industria

Encontrarse con libros sobre el mundo de los videojuegos escritos en español es un gustazo. Y encontrarse con libros sobre videojuegos en español que no son la enésima historia del videojuego, o selección de imprescindibles, gusta incluso más. Y ya si, además, nos encontramos con un libro que rebosa profesionalidad, análisis y un enfoque serio y documentado, apaga y vámonos. ***Marketing Hero*** es todo esto: una suerte de manual, enfocado al aspecto más comercial y empresarial del videojuego. Imprescindible para los interesados en esos aspectos algo más ocultos y no tan habituales en papel de esta industria.



Autores
Juan Carrillo y Ana Sebastián Morillas
Editorial
ESIC
PVP: **25 €**

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS



MEDAL OF HONOR ORIGINAL VIDEOGAME SCORE
Ramin Djawadi

★★★★☆

Ramin Djawadi reinventa musicalmente la serie *MOH* con el empleo de un sencillo y hermoso tema principal, mediante el que consigue poner algo de paz orquestal en la típica ensalada de tiros electrónicos marca de la casa Remote Control Productions. En la obra predominan las sonoridades étnicas e industriales, pero moduladas por un trasfondo emocional que además funciona como asidero melódico (4,99 €). iTunes Store



HOKUTO MUSOU ORIGINAL SOUNDTRACK
Varios

★★★☆☆

Resulta complicado imaginar mejor encarnación musical del universo de *El Puño de la Estrella del Norte* que esta arisca colección de soplamocos *heavy metal*, sentidas melodías ejecutadas al piano y ásperos interludios ambientales... a todo lo cual habría que añadir la presencia constante en la obra de Ai wo Torimodose (el tema del *opening* del anime clásico) en diversas acepciones que siempre guardan la compostura *rock* (25 €). www.play-asia.com



PlayStyle TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última

INMERSIÓN SONORA

AX GAMING HEADSETS

Durante la pasada feria GameFest la compañía especializada en accesorios para consolas Mad Catz presentó una gran gama de productos, entre los que se encontraban tres modelos de «cascos» diferentes pensados para sacar el máximo partido al sonido de tus juegos. Todos incluyen micrófono para chatear con volumen independiente y los modelos más caros varios tipos de sonido Dolby (Surround, Digital, 5.1...) y entrada óptica.

De 79,99 a 179,99 € www.madcatz.com

VOLANTE PORTÁTIL

SUBSONIC RACIN' PRO

Una nueva propuesta dentro de los controladores para juegos de conducción. Cuenta con un asiento tapizado acolchado, volante y pedales ajustables en altura, profundidad e inclinación y además dos motores de retroalimentación de vibración para garantizar el realismo. Pero lo mejor es que resulta muy fácil plegarlo y transportarlo.

149,95 € www.subsonic.com



LO MÁS FRIKI DEL MES

R2-D2 CHRISTMAS LIGHTS

Como siempre, la franquicia Star Wars nos propone merchandising para hacer algo especial de las cosas más banales. En este caso, luces de R2-D2 para tu árbol de Navidad. Cada juego incluye 10 figuritas.
25 $ www.r2d2central.com



DISEÑO «DIFERENTE»
PRO ELITE CONTROLLER

Si no te convence del todo el diseño del Dual-Shock 3, puedes probar con este de Ardistel. Cuenta con conexión radiofrecuencia, tacto Soft Touch, batería interna y receptor mini USB. Además es compatible con el control de movimiento Sixaxis y la vibración, y sus botones se iluminan. Incluye cable mini USB.
49,95 € www.ardistel.com



UN MANDO GUERRERO
COD STEALTH CONTROLLER



Ya habéis leído el análisis del juego, pero si queréis acompañarlo de su propio mando de control, aquí lo tenéis, tematizado con sus logos y con los sticks retroiluminados en rojo. Además es wireless y cuenta con batería de litio integrada.
49,99 € www.madcatz.com



INTRUMENTOS CASI REALES
FENDER TELECASTER

Entre los muchos intrumentos que acompañan la salida del genial Rock Band 3 a la venta hemos querido destacar esta guitarra para PlayStation 3. Es wireless, tiene botones extra de punteo para solos, alta sensibilidad de los botones, está preparada también para zurdos y cuenta con una llamativa pintura metalizada... **99,99 €** www.madcatz.com

LO MEJOR DEL MES EN...
¡Complementa tu Move!

1 Con este Multi-Charge Station de Mad Catz podrás cargar 4 mandos de Move, 2 mandos de Move y un DualShock 3 o dos de los anteriores a la vez. 29,99 €
★★★★★

2 Si quieres proteger tus mandos hazte con este Rubber Gripz & Wrist Strap de Mad Catz, fabricados en silicona para ambos mandos de Move. 9,99 €.
★★★★★



3 Y como alternativa a la oficial, aquí tienes una pistola en la que encajar el mando de Move para mayor realismo. También de Mad Catz. 9,99 €.
★★★★★

DESPEDIDA Y CIERRE

Hace 15 años e incluso alguno que otro más...

El cumpleaños de la primera PlayStation nos ha dado una excusa para desempolvar instantáneas de aquellos tiempos gloriosos e inolvidables...





Octubre de 1995. PlayStation acababa de nacer en nuestro país y qué mejor manera de celebrarlo que regalando 25 consolas a nuestros lectores y una exclusiva tan poderosa como Mortal Kombat 3.



Noviembre de 1995. El poderío de la máquina de Sony se hacía notar y ya estábamos rendidos a sus WipeOut, Ridge Racer y Destruction Derby entre otros muchos. La época dorada de PlayStation estaba dando comienzo...



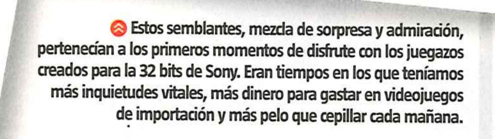
Este hombrecito de tupé poderoso y jersey de cuello vuelto es The Elf, que ya era director de Súper Juegos allá por 1995. Si queréis verle con menos pelo y ropajes actualizados mirad en la primera página de la revista. A la derecha nada más y nada menos que el insigne R. Dreamer, por aquel entonces con frondosa barba y algo más estilizado.

Una foto de familia en todo su esplendor. En aquella época los piques a los juegos deportivos y de lucha estaban a la orden del día, así como los bromazos infernales y las batallas de diapositivas a la puesta del sol. Por no mencionar una puerta de despacho atravesada de una patada...



En uno de sus viajes a Japón, Marcos «The Elf» García se inmortalizó junto al creador de PlayStation Ken Kutaragi. Dicen que los grafistas de Sony fotografiaron la textura de la chaqueta de The Elf para recrear el pavimento de Gran Turismo.

Aquí tenemos al inigualable Bruno «Nemesis» Sol posando junto a un terriblemente joven Iker Casillas en una primigenia presentación de FIFA. Ambos han mejorado con el paso de los años. ¿Habrá sucedido lo mismo con sus sueldos?



Estos semblantes, mezcla de sorpresa y admiración, pertenecían a los primeros momentos de disfrute con los juegazos creados para la 32 bits de Sony. Eran tiempos en los que teníamos más inquietudes vitales, más dinero para gastar en videojuegos de importación y más pelo que cepillar cada mañana.

Nemesis, De Lúcar y Doc eran parte de un nutrido grupo de redactores legendarios por su sabiduría, empeño y habilidad, respectivamente. Todos han recibido un bonus extra de peso y calamidad con el paso del tiempo, pero siguen siendo los mismos.